WARHAMMER
40,000
CODEX
CRAFTWORLDS



CRAFTWORLDS

HIJOS DE ASURYAN

BLACK





CONTENIDOS

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP EN NOTTINGHAM

Traducción, maquetación y revisión de la edición en castellano: Miguel Antón, Vanessa Carballo, Agustín Membrilla y Chema Pamundi

Agradecimiento especial al Mournival por su colaboración en las pruebas de juego.

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
games-workshop.com

INTRODUCCIÓN

En tus manos tienes la guía definitiva a los antiguos, elegantes y, a pesar de ello, letales Aeldari de los craftworlds que surcan las estrellas. Este libro te ayudará a organizar tu colección de miniaturas Citadel de Craftworlds y convertirlos en un ejército poderoso listo para reclamar la galaxia de los bárbaros usurpadores que la amenazan.

Los Aeldari son una raza tecnológicamente avanzada y dotada psíquicamente. Aunque su imperio cayó tiempo atrás y sus gentes se han dispersado y ahora luchan por su supervivencia, los Asuryani, los Aeldari que pertenecen a un craftworlds, son temidos en toda la galaxia. Sus ejércitos están llenos de guerreros especializados y máquinas de guerra, lo cual ofrece una amplia variedad de miniaturas para el coleccionista. Jugar con los Asuryani plantea un desafio diferente en el que cada error tiene un precio; en manos de un comandante consumado que pueda aprovechar las fortalezas y debilidades de cada unidad, sin embargo, los hijos e hijas de los craftworlds son imparables. Ya prefieras usar una fuerza de veloces jetbikes, Guerreros de la Senda de élite desplegados mediante tanques gravíticos o una hueste de constructos espectrales, *Codex: Craftworlds* contiene todo lo que necesitas para dar vida a tu ejército.

Montar y pintar Asuryani es una oportunidad emocionante para aficionados de cualquier nivel. Todas las miniaturas de la gama Craftworlds están llenas de detalles, ya se trate de un legendario Señor Fénix, un Guardian, un guerrero devoto de alguna de las sendas o un enorme Wraithknight. Y, aunque impresionantes de forma individual, cuando forman en unidades, con los colores e insignias de su craftworlds, o luciendo la heráldica de su senda, son aún más espectaculares. Hay muchos craftworlds entre los que escoger y los aficionados pueden usar los ejemplos que aquí presentamos como inspiración para crear los suyos.

En este libro encontrarás todas la información que necesitas para coleccionar y desplegar un ejército Craftworlds en la mesa de juego.

RESTOS DE LA CAÍDA. Esta sección ofrece un registro detallado de la Caída de los Aeldari, los craftworlds que escaparon de la perdición y cómo ser organizan sus huestes en combate.

COLORES DE LOS CRAFTWORLDS. Aquí encontrarás una galería de miniaturas pintadas mostrando los colores e iconografía de los craftworlds, y ejércitos de ejemplo para inspirarte a la hora de crear tu propia colección.

HUESTES DE LOS ASURYANI. Esta sección incluye hojas de datos, listas de equipo y reglas de armas para todas las unidades de Craftworlds en tus partidas de Warhammer 40,000.

UNA ELEGANCIA LETAL. Esta sección ofrece reglas adicionales, incluyendo Rasgos de Señor de la guerra, Estratagemas, reliquias y poderes psíquicos, así como puntos de juego equilibrado que transformarán tu colección en un ejército Craftworlds imparable.

Para jugar partidas con tu ejército necesitarás un ejemplar del reglamento de Warhammer 40,000. Para ampliar información sobre Warhammer 40,000 o descargar gratis las reglas básicas, visita games-workshop.com.





No hay fuerza en la galaxia capaz de manipular el futuro como los Aeldari, aunque no son los únicos que pueden hacerlo. Los Dioses Oscuros también tienen siervos que pueden alterar los hilos del destino, en especial los siervos hechiceros de Tzeentch. Cuando se enfrentan a tales adversarios, sólo el vencedor podrá alterar el destino según sus propios designios.



RESTOS DE LA CAÍDA



La historia antigua de los Eldars se remonta a lo largo de milenios a un tiempo en el que dominaban las estrellas. Sin embargo, a pesar de su esplendor y poderío, los Eldars trajeron una terrible maldición sobre sí mismos que hundió su imperio para siempre, dejando los fragmentos devastados de su raza al borde de la extinción.

Perdidos en la inmensidad del espacio, los mundos astronave flotan en aislamiento total como joyas esparcidas sobre un manto de terciopelo. Lejos de la calidez del sol o de un planeta, sus cúpulas contemplan la oscuridad del vacío y sus luces internas brillan como ascuas a través de superficies semitransparentes. Dentro viven los supervivientes de una civilización abandonada hace eones en medio de una destrucción terrible. Son los Aeldari, una raza que está casi extinta, últimos vestigios de un pueblo cuyos sueños antaño dominaron mundos y extinguieron soles.

La historia de navegación espacial de los Aeldari es larga y abarca glorias y penurias por igual. Cuando su imperio estaba en su cénit, sus mundos natales eran paraísos, sus poderes divinos y sus ejércitos no tenían rival. A medida que transcurrían los siglos, su condición de señores de la galaxia les hizo generar una arrogancia que los condujo a un final catastrófico. Una parte de su raza sobrevivió a esa época oscura huyendo del desastre a bordo de grandes naves llamadas craftworlds o mundos astronave. Otros se establecieron en planetas verdes lejos del corazón de su imperio, y algunos se escondieron en reinos privados de su propia creación. No había escapatoria real de lo que estaba por venir.

"Cuando la guerra llama, debemos responder. Ojalá no fuera así, pero para que nuestra gente sobreviva, debemos caminar por el sendero más oscuro. Sin embargo, lamento que tantos de los nuestros vean estas obligaciones no como un deber, sino como una alegría. No amo la espada por su forma o filo afilado, sino por aquello que defiende. ¿Deberemos pargar por nuestra existencia con nuestras almas?"

- Introspecciones sobre la perfección, Kysaduras el Anacoreta

HIJOS DE LAS ESTRELLAS

Para entender la caída del imperio Aeldari hay que aprender de su naturaleza voluble. En apariencia, los Aeldari son parecidos a los humanos, aunque la comparación sólo puede hacerse a nivel superficial, porque sus mentes y almas son completamente alienígenas. Los Aeldari son bastante más altos que un hombre, con extremidades largas y armoniosas y rasgos atractivos y elegantes. Su piel es pálida y sin mácula como el mármol pulido, pero bajo su apariencia frágil se oculta una fuerza sorprendente. Sus orejas son puntiagudas y sus ojos sesgados poseen una cualidad más parecida a la de un gato cazando que a la del hombre. La diferencia más fundamental se aprecia en el movimiento de los Aeldari, ya que irradian una elegancia y equilibrio inhumanos. Esto es especialmente evidente en la elegancia sinuosa con la que luchan y en la destreza con la que esgrimen sus armas. Cada gesto está cargado de intención sutil, y sus reflejos son asombrosamente rápidos. Un gesto casual y lánguido puede terminar en una estocada milimétrica en caso de necesidad.

Tras una inspección más cercana, todos los aspectos de la fisiología Aeldari constatan su naturaleza alienígena. Su corazón late al doble de la velocidad que el del ser humano, y sus mentes barajan posibilidades y procesan emociones tan rápido que ni siquiera los genios humanos les harían sombra. Incluso sus vidas son más longevas, pues los Aeldari disfrutan de una vida rica en sensaciones que puede extenderse un milenio sin sufrir los estragos de la vejez, la debilidad o la enfermedad.

Todos los Aeldari son capaces de manipular las energías mentales hasta cierto punto y son psíquicos de un modo u otro. Se dice que los antiguos Aeldari podían leer los pensamientos de un simple vistazo, y los que entrenaron la mente para la guerra podían aplastar el arma de un enemigo con sólo entornar los ojos. Incluso la compleja tecnología de su raza se basa en la ingeniería psíquica, la manipulación de una creación de materia constante mediante el uso exclusivo de energías mentales. Sin embargo, un poder puro tan grande, tiene su precio.

La mente de los Aeldari es mucho más propensa a los extremos que la de los humanos. Para un Aeldari, todas las experiencias de la vida están disponibles a una escala mayor, tanto si se trata de la recompensa intelectual del estudio, el regocijo de la batalla o cualquier placer imaginable. Un Aeldari alcanzará en algún momento las cimas más nobles de satisfacción por un logro para, a continuación, sumergirse en un abismo de duda. Su capacidad para experimentar emociones les permite alcanzar la felicidad trascendente o, por el contrario, la experiencia del dolor del alma. Esta intensidad se hace patente en toda su cultura, manifestándose en obras sublimes artísticas y musicales, pero también da lugar a una oscuridad que amenaza con devorarlo todo. Ninguna criatura, ni siquiera un Aeldari, puede saborear esos frutos de forma incon-

trolada y sin sufrir consecuencias, porque si cede absolutamente a sus deseos, lo destruirán. Éste fue precisamente el destino de su antiguo imperio, cuya depravación provocó la Caída de la propia raza Aeldari.

Esa aparente perfección a menudo va acompañada de orgullo. Hace más de un millón de años, los Aeldari gobernaron las estrellas como los indiscutibles señores de su propio destino. Esta posición era su derecho, o al menos ellos lo creían así, y su preeminencia estaba más allá de toda duda. En muchos sentidos, los Aeldari tenían buenas razones para tal arrogancia, porque en tiempos inmemoriales ninguna otra raza había planteado una amenaza seria a su riqueza y estabilidad. Estaban convencidos de que ya no tenían nada que temer de la galaxia, y podían haber estado en lo cierto, pero el verdadero peligro vino de su interior. El Sino de los Aeldari adoptó una forma mucho más sutil y peligrosa que la de una invasión alienígena.

En ese momento de la historia Aeldari, nada estaba fuera de su alcance y nada les estaba prohibido. Continuaron su existencia gloriosa desconociendo, o sin querer reconocer, el oscuro destino que los aguardaba. Recorrieron las estrellas a voluntad, experimentando las maravillas de la galaxia y sumergiéndose por completo en las sensaciones que les ofrecía. Tal fue el dominio de la tecnología Aeldari que creaban mundos específicamente para satisfacer su capricho, y las estrellas vivían o morían a su antojo.

En cientos de idílicos planetas, los Aeldari persiguieron sus inclinaciones, satisfaciendo todos sus sueños e investigando cada curiosidad. Controlaron la dimensión laberíntica de la Telaraña, expandieron sus dominios a los rincones más alejados de la realidad y aprendieron muchas cosas del universo que desde entonces han caído en el olvido. Cuando sus espíritus finalmente abandonaban sus cuerpos mortales, se disolvían pacíficamente en el éter para renacer de nuevo, porque el warp no tenía entonces la sed de almas Aeldari que tiene ahora.

Hubo muchas guerras. Cuando la galaxia era joven, había razas relativamente nuevas que buscaban fundar sus propios imperios, y los Aeldari libraron guerras contra las incipientes Dinastías Necron que devastaron docenas de sistemas estelares y acabaron con muchas vidas. Sin embargo, la mayoría de estos conflictos eran tan efímeros que la facilidad de la victoria dejaba a los Aeldari cada vez más seguros de su supremacía. Incluso la más grande de todas sus guerras, llamada en los ciclos míticos de los mundos astronave la Guerra en el Cielo, no los amilanó. En sus corazones, los Aeldari eran los gobernantes supremos, y nadie podría poner fin a su dominio.

DECLIVE A LA DECADENCIA

El catalizador que provocó la caída de la raza vino de las profundidades de la psique colectiva Aeldari: la necesidad innata de alimentar sus pasiones y disfrutarlas al máximo. Los Aeldari habían superado de largo la necesidad de mano de obra o la agricultura manual. La sociedad les proporcionaba todo lo necesario sin esfuerzo individual, dejando largos siglos para que los Aeldari saciaran cada uno de sus deseos. Impulsados por una curiosidad inagotable, muchos dieron rienda suelta a sus impulsos más hedonistas. Los cultos exóticos aparecieron en los dominios Aeldari, eclipsando los nobles fines de antaño, ya que se dedicaban al conocimiento esotérico o al exceso sensual.

El núcleo de la raza Aeldari empezó a mirar hacia dentro, en una búsqueda inexorable de nuevas formas de explorar toda la gama de emociones y sensaciones. Este comportamiento era peligrosamente decadente y, al final, resultó corrosivo para el alma de la raza. La búsqueda del exceso poco a poco se convirtió en una plaga en toda la sociedad.

Las acciones de los cultos del placer Aeldari trascendieron la mera curiosidad a la adicción extrema. Aeldari de todos los rincones del imperio daban rienda suelta a sus impulsos más antinaturales en búsqueda de un mayor desenfreno. A medida que los cultos ganaban preeminencia sobre su sociedad, los Aeldari estaban cada vez más divididos. Los que vieron la inmundicia que corrompía a su gente se convirtieron en Exoditas y huyeron a mundos coloniales de la periferia del imperio Aeldari. A medida que la civilización cayó aún más en la anarquía, otros se arrepintieron de sus costumbres y huyeron al espacio profundo a bordo de naves llamadas craftworlds. La mayoría continuó disfrutando de la búsqueda de lo más depravado.



La pena de quienes lamentaban la pérdida de la inocencia se convirtió en amargura y rencor. Con el tiempo, el hermano luchó contra el hermano, y asesinos sádicos acechaban en las sombras en busca de víctimas con las que dar rienda suelta a sus pasiones viles. Nadie escatimó vidas en la búsqueda de placeres asesinos y perversos. Al final, el mal de la concupiscencia se apoderó por completo de la raza Aeldari y las calles se tiñeron de sangre entre los rugidos bestiales de la multitud. Sus reinos ocultos dentro de la Telaraña se convirtieron en extensos palacios de avaricia y sadismo, y mundos enteros fueron doblegados en busca de sensaciones cada vez más oscuras.

Conforme la corrupción moral de los Aeldari reforzaba su dominio, los ecos de éxtasis y agonía ondularon a través del tiempo y el espacio. En el warp, las reflexiones de estas experiencias se unieron, pues las mareas cambiantes del empíreo pueden tomar forma alrededor de una emoción intensa. Poco a poco, un dios naciente del exceso cobró fuerza en el warp.

EL NACIMIENTO DE UN DIOS OSCURO

En el warp, los pensamientos y emociones fluyen juntos, alimentados por sentimientos, hasta llegar a formar un tipo de conciencia. Así es como se convierten en espíritus de mayor o menor potencia, dependiendo de la intensidad de su origen. De este modo, en medio de la turbulenta energía psíquica del empíreo, se manifestó la corrupción de los decadentes Aeldari a una escala tan aterradora como si un torrente de emociones puras se fusionase en una conciencia gestáltica.

MITOS ANCESTRALES AELDARI

Los Aeldari se aferran firmemente a su folclore y tradiciones. Para ellos, es común hablar de los personajes y acontecimientos de sus leyendas y establecer comparaciones entre los sucesos míticos y el presente. Los Aeldari están familiarizados con las canciones y las danzas épicas que componen sus ciclos míticos, y todos comprenden de inmediato las referencias a estas historias.

Los personajes ancestrales de los ciclos míticos son los dioses, los descendientes mortales de los Aeldari y los monstruosos adversarios contra los que lucharon. El dios más importante y antiguo de todos es Asuryan, el Rey Fénix. Su primer hermano es Kaela Mensha Khaine, el Dios de la Mano Ensangrentada. Khaine es el dios de la guerra y del asesinato, y simboliza la destrucción desmedida y la destreza marcial. El tercero de los grandes dioses es Vaul, el dios herrero tullido al que suele representarse encadenado a su propio yunque. Isha es la diosa de la cosechas, de quien desciende la raza Aeldari. La diosa más joven es Lileath la Doncella, que es la señora de los sueños y de la fortuna. La tercera de la trinidad de diosas Aeldari es Morai-Heg la Anciana, un ser milenario y marchito que guarda los destinos de todos los mortales dentro de una bolsa rúnica de piel.

Además de los dioses, también existen un sinfín de héroes mortales que descienden de ellos y que fundaron las grandes casas que los Aeldari de los mundos astronave todavía recuerdan. Entre ellos destaca el gran héroe Eldanesh, que fue asesinado por Khaine y cuya sangre todavía gotea de los brazos y manos del dios. Eldanesh tuvo muchos descendientes, el último de los cuales fue Inriam El Joven. Los rivales de Eldanesh fueron los descendientes de su hermano Ulthanash, cuya estirpe existe aún en el mundo astronave de Iyanden.

Lo que los Aeldari crearon sin saberlo en el warp fue una mente inimaginablemente inmunda y enferma. Era un reflejo de ellos mismos, de aquello en lo que se habían convertido, de la nobleza y el orgullo deformados por la perversidad y la desfachatez. Mundos enteros fueron arrasados y los Aeldari mataron, rieron y devoraron los cuerpos de los muertos. Poco a poco, el Gran Enemigo fue cobrando vida hasta que, cuando ya era demasiado tarde para evitarlo, los Aeldari se dieron cuenta de que habían creado un dios a su imagen y semejanza, un dios que se había hecho inmensamente poderoso al haberse amamantado del oscuro sustento del espíritu Aeldari. Nunca se concibió criatura tan terrible o perversa como el dios del Chaos Slaanesh. Los Aeldari ni siquiera pronuncian su nombre y en su lugar susurran *Sai'lanthresh*, "La Sedienta".

Cuando Slaanesh finalmente alcanzó la conciencia divina, no quedó un Aeldari vivo sobre el que no clavara sus garras en el alma. Profiriendo un aullido de poder puro, Slaanesh alcanzó la vida sobrenatural y una implosión psíquica desgarró el universo. Billones de Aeldari gritaron presos de la agonía y cayeron muertos en el acto. En un abrir y cerrar de ojos, la civilización Aeldari dejó de existir quedando en su lugar una vibrante placenta de Chaos en estado puro. Los espíritus de los Aeldari fueron arrancados de sus mentes y absorbidos por el primer aliento infernal de su blasfema creación. Embriagado, Slaanesh soltó una carcajada y contempló un universo listo para ser tomado.

LA MUERTE DE UN IMPERIO

El epicentro del apocalipsis psíquico se originó en el centro dorado del imperio Aeldari. Todos los Aeldari a miles de años luz fueron reducidos a carcasas inertes y sus almas fueron reclamadas para siempre. Incluso los que habían predicho la catástrofe y habían huido a bordo de los mundos astronave fueron alcanzados por la devastación, salvándose únicamente los más alejados. Los remotos mundos exoditas permanecieron a salvo, pero en cuestión de segundos, los Aeldari pasaron a estar condenados. Su némesis había nacido e iba a perseguirlos por toda la eternidad.

Aunque la onda expansiva psíquica se ensañó con los Aeldari, también aniquiló a miles de millones de humanos, Orks y criaturas de otras razas. El espacio warp se convulsionó y un huracán cósmico azotó toda la galaxia. El entramado de la realidad se rasgó y el warp se derramó sobre el plano material, convirtiendo la esperanza en desesperación y el paraíso en infierno. Los psíquicos de todas las razas aullaron de dolor mientras sus gentes morían en tormentas de sangre y locura.

El desgarro en el espacio real se extendió hasta engullir por completo todos los reinos ancestrales de los Aeldari. En la actualidad, esta ruptura descomunal se conoce como el Ojo del Terror, la mayor zona de la galaxia en la que el warp y el universo material se solapan. Allí, los Daemons se bañan en la energía pura del warp, mientras que los Daemon Princes y los adoradores del Chaos reinan en planetas Aeldari convertidos en mundos de pesadilla llenos de fuego y oscuridad.

Unos diez mil años antes de la Caída, el warp estaba sacudido por tormentas y tempestades, impidiendo que las naves espaciales de razas inferiores viajasen por las estrellas. Con el nacimiento de Slaanesh, el warp se calmó temporalmente al haber agotado toda su ira. Cuando Slaanesh se unió al resto de los Dioses del Chaos, se alcanzó un equilibrio.

Cuando las tormentas disformes en torno a la antigua Terra se dispersaron, el Emperador de la Humanidad inició su Gran Cruzada. Un nuevo poder ocupó su lugar en la galaxia mientras mundos humanos aislados de toda la galaxia se unieron bajo el mismo estandarte. Así fue como la Caída de los Aeldari significó el auge del Imperium y la Humanidad heredó las estrellas.

LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

Con el nacimiento de Slaanesh en las mareas inacabables del warp, crearon a su mayor enemigo. Slaanesh desarrolló un gusto por las almas de los Aeldari desde su nacimiento. Antaño, cuando un Aeldari moría su alma viajaba pacíficamente al warp desde donde renacía, pero ahora se enfrenta a un tormento eterno, ya que los perversos y retorcidos apetitos de Slaanesh no pueden ser saciados. A no ser que se hayan tomado medidas extraordinarias, cuando un Aeldari muere, Slaanesh le espera para consumirlo. La Sedienta no descansará hasta que haya reclamado todas las almas Aeldari de la galaxia. Los Aeldari están condenados y lo saben perfectamente.

En la oscuridad del espacio, los restos del Imperio Aeldari se aferran a lo que queda de su cultura antaño poderosa, preservando el arte y la arquitectura de su gente en el interior de sus mundos astronave, así como transmitiendo su historia antigua de generación en generación a través de canciones, danzas, parábolas y mitos recitados. Se consideran los auténticos hijos de Asuryan. En sus naves del tamaño de un continente, estos fragmentos de la raza Aeldari surcan el mar de estrellas, siempre intentando estar un paso por delante de La Sedienta. Esto se consigue mediante el uso de piedras espirituales. Cuando un Asuryani muere, su alma queda capturada en una gema preciosa que porta consigo para ello. Esta gema espiritual es retirada del Aeldari caído y liberada en el circuito infinito, una red de poder psíquico que recorre los craftworlds. De esta forma, el espíritu sobrevive a salvo de los horrores del warp en una existencia crepuscular que permite que los muertos vigilen a los vivos.

Los habitantes de los craftworlds no fueron los únicos que sobrevivieron. Los Exoditas se hicieron un hueco para aguantar en planetas lejanos llenos de vida natural. Eran lugares salvajes, primitivos, donde la vida cotidiana era dura, pero ayudaron a los Exoditas a permanecer centrados en el estilo de vida ascético que habían escogido. Vivían en armonía con sus mundos, y los espíritus de los planetas protegían las almas de los Exoditas de forma similar a los circuitos infinitos en los craftworlds, mientras luchaban por proteger sus hogares y mantener su aislamiento.

Enclaustrados en las profundidades de los reinos-ciudades de la Telaraña, los supervivientes ocultos en sus palacios de depravación aún se regocijan en el estilo de vida libertino que condujo a la Caída. Conocidos como Drukhari, se mofan y ríen de aquellos que quedaron devastados por el descenso de su raza desde la dudosa seguridad de su reino crepuscular entre el universo material y el warp. Aunque nunca lo admitirían, son conscientes de que por mucho que intenten evitar su destino, Slaanesh acabará reclamándolos.

LA HORA FINAL

Como si el hambre antinatural de un dios voraz y siniestro no fuera amenaza suficiente, los Aeldari deben enfrentarse a una galaxia que ya no es suya. Desde el sangriento despertar de la Caída, la Humanidad ha crecido hasta ocupar un lugar preeminente. Ha ascendido conquistando gran parte de la galaxia en nombre del dios-cadáver al que llaman Emperador. Los Aeldari, cuyos patrones de maduración se alargan casi un siglo, no pueden competir en número con una raza cuyas generaciones se multiplican con el ritmo frenético de las alimañas.

Los enormes ejércitos de la Humanidad se han repartido la galaxia con el entusiasmo de un carnicero demente y se han desecho de muchos peligros mientras dejaban huella en las estrellas, despertando en el proceso a muchos más. Los Aeldari ven sus propios fallos en la Humanidad y temen el destino amargo que va a sufrir, ya que la raza de los hombres alimenta sin saber a los Dioses Oscuros con sus guerras constantes y las emociones resultantes.

La agresividad del Imperium ha contribuido a la amenaza de otra especie primitiva. Al carecer de la previsión Aeldari, el Imperium no se ha dado cuenta de que en cada batalla fortalece a los Orks. La raza piel verde se ha vuelto tan prolífica que muchos videntes Aeldari creen que ha alcanzado su masa crítica y que su número es demasiado grande como para que ni siquiera la matanza más prolongada tuviera un efecto real. Si las hordas de los Orkos unieran esfuerzos, todos los artificios y astucia de los Aeldari no bastarían para impedir que anegasen la galaxia en su propia sangre.

En milenios recientes emergen con fuerza nuevos y viejos enemigos, destacando la invasión de las flotas Tyranids que han cruzado el vacío interestelar únicamente para alimentarse. Cada craftworld y mundo exodita representa un enorme botín de biomasa que las Flotas Enjambre codician. En el este galáctico se encuentran los T'au, una de las razas más recientes y, en muchos sentidos, más ignorantes, que llevan a cabo una campaña ideológica de asimilación y destrucción mientras que en incontables mundos necrópolis despiertan los Necrons, enemigos inmortales de antes de la Caída, con sus señores deseosos de renovar la guerra eterna contra la raza Aeldari.

Y eclipsando al resto de las amenazas, las peores profecías de los Aeldari se han hecho realidad con la apertura de la Gran Fisura. Desde su creación, las tormentas warp han asolado la galaxia y los esclavos de los Dioses Oscuros se han desparramado por la misma. En esa locura y matanza, un nuevo dios Aeldari se ha manifestado y, mientras muchos adoran al Dios de los Muertos, otros cuestionan los métodos de sus seguidores. Desde la Caída, los Aeldari no habían estado tan fragmentados y, sin embargo, sobreviven con la guerra como única esperanza. Muchos enemigos carecen de su tecnología, sabiduría y habilidad, pero los Hijos de Asuryan carecen de la fuerza del número. Sin embargo, son una raza orgullosa, decidida a que la llama de su pueblo brille una última vez antes de extinguirse.

EL PANTEÓN ASESINADO

En el momento de su nacimiento, Slaanesh diezmó el panteón Aeldari y robó los poderes de los dioses, de forma que sólo dos sobrevivieron. Cegorach, el Dios que Ríe, sobrevivió gracias a su astucia. Kaela Mensha Khaine, el más fuerte y violento de todas las deidades Aeldari, gracias a su poder. Según la tradición, Slaanesh y el Dios de la Mano Ensangrentada libraron una batalla titánica en el warp y, a pesar del poder divino de Khaine, Slaanesh, atiborrado del poder de la raza Aeldari, acabó por demostrar su superioridad. Agotado tras el combate monumental, el Gran Enemigo no consiguió su última victoria. Khaine fue disgregado en muchos fragmentos que acabaron en el interior del núcleo de hueso espectral de los craftworlds, donde echaron raíces y crecieron hasta convertirse en Avatares del Dios de la Mano Ensangrentada que aún hoy siguen liderando a los Asuryani a la guerra.

HUESTES DE LOS CRAFTWORLD

Las huestes Aeldari penetran las filas enemigas como la centelleante espada de Khaine. Guiados por el genio militar de los Autarchs y la precognición de los Farseers, se concentran en la guerra con un único propósito letal y se deshacen de sus enemigos con celeridad y destreza.

Los ejércitos de los craftworlds Aeldari se precian de ser gráciles y despiadadamente eficaces. Los Autarchs, personificación de dichos rasgos, lideran las huestes de guerra. Se trata de Aeldari que han hollado la Senda del Guerrero durante décadas e incluso siglos sin sucumbir a la demencia carmesí de Khaine. Sólo ellos pueden adentrarse en la Senda del Líder y desempeñar tan vital papel.

Si los Autarchs son la mano que empuña el arma, los Farseers son quienes la guían. El vínculo entre el Autarch y el Farseer es lo que da forma a la hueste, e incluso cuando ninguno de los dos llega a pisar el campo de batalla, es su visión combinada la que decide el curso del combate. La maestría psíquica del Farseers mejora a los guerreros que lo rodean y se complementa con los poderes agresivos de los Warlocks.

Aunque algunas huestes siguen formándose exclusivamente con Guerreros de la Senda, los milenios han causado mella y ahora es demasiado habitual que en ellas haya también Aeldari Guardians, aquellos que, obligados por la necesidad, han tomado las ropas del guerrero a pesar de que su senda era de paz. Prueba de la pericia militar Asuryani es que incluso estas milicias civiles superan a los ejércitos de razas inferiores. Con la motivación y dirección adecuadas, incluso una modesta hueste de Guardians puede derrotar a un ejército de varias veces su tamaño. En caso de necesitar una defensa firme, un Autarch puede confiar en los Guardians, equipados con artillería arcana, para que despejen el campo de batalla para la llegada de los Windriders, los Storm Guardians y los escuadrones de tanques gravíticos.

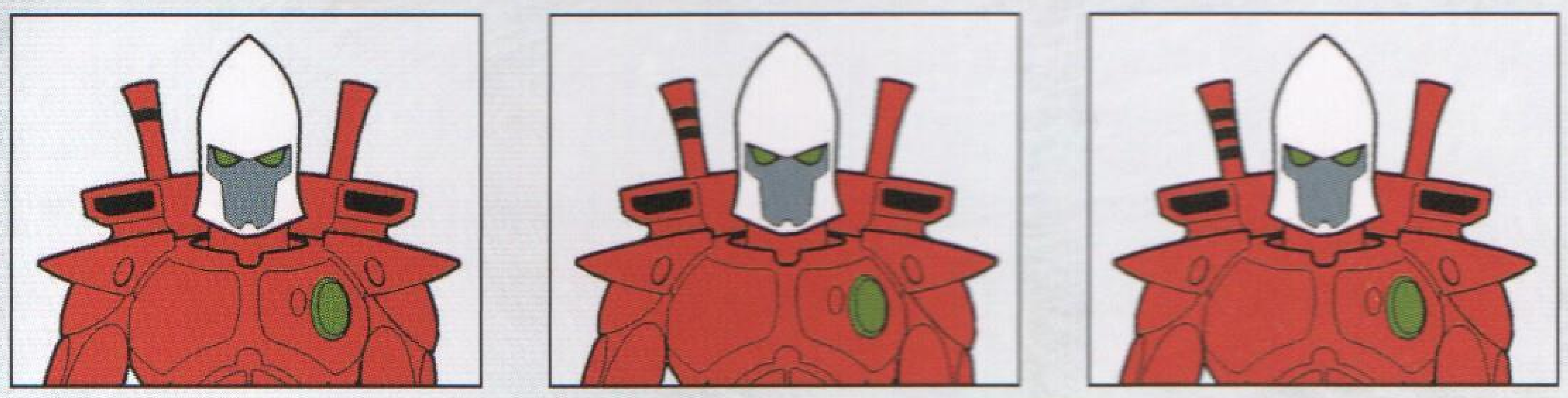
Guiados por la habilidad y disciplina de sus Exarchs, los Guerreros de la Senda de cada santuario constituyen sus propias formaciones enmarcadas en el ejército Aeldari. Son los más fieros de su estirpe y los Autarchs deben emplearlos con sabiduría. Como si de certeras flechas se tratara, son lanzados al corazón del adversario, donde causarán el mayor daño posible.

Cuando la necesidad apremia, los Autarchs pueden llamar a filas a las legiones de constructos espectrales, a los Rangers e incluso al Avatar del Dios de la Mano Ensangrentada en persona. A medida que se acerca el fin del cuadragésimo primer milenio, estos guerreros se ven empujados a las armas con una frecuencia inquietante, a sabiendas de que deben luchar o desaparecer para siempre.

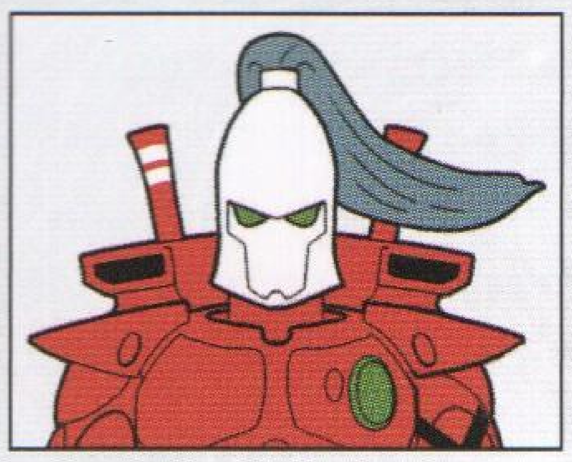
CRAFTWORLDS Y SUS INSIGNIAS

Cada craftworld se originó de uno o más antiguos mundos Aeldari. Se desconoce cuantos craftworlds escaparon de la Caída, pero en los milenios desde entonces, la cantidad se ha reducido drásticamente. Dada su naturaleza secretista y aislacionista, ni siquiera los craftworlds saben cuántos de los suyos surcan la oscuridad entre las estrellas. Los craftworlds más famosos que siguen existiendo (Alaitoc, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann y Ulthwé) son conocidos por muchas razas en la galaxia. Al menos hay una docena más, algunos de los cuales son tan esquivos que son poco más que un rumor.

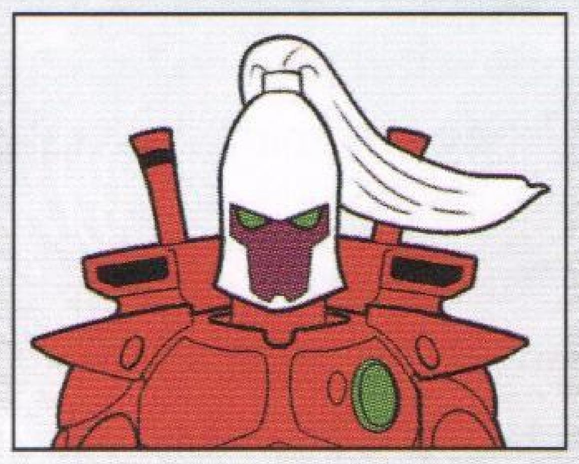
Todos los craftworlds lucen sus propios colores, símbolos e iconografía que han sobrevivido desde el pasado lejano; entre ellos destaca la runa distintiva de cada nave. Se exhiben orgullosos en estandartes, armaduras, vehículos y mucho más. Aunque existen algunas excepciones (como los esquemas anárquicos de Sgàiltar) la mayor parte de craftworlds usan sistemas similares para mostrar las insignias de sus escuadras. La excepción a esto son los Guerreros de la Senda, que usan la heráldica de su propia senda en vez de la del craftworld al que pertenecen.



Los Guardians de los craftworlds utilizan un sistema de bandas coloreadas sobre sus mochilas para identificar a distintos grupos de guerreros.

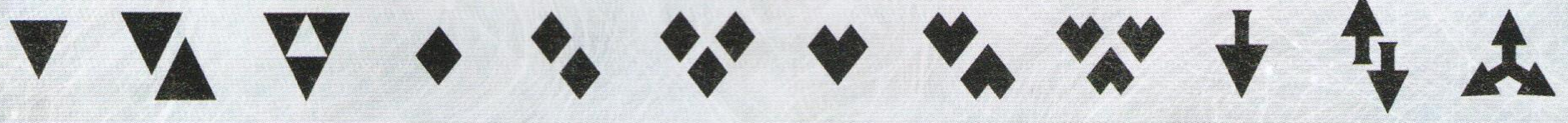


Los colores de las plumas del yelmo son consistentes en las escuadras.



Los colores de las máscaras pertenecen a la hueste.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Los Asuryani emplean un sistema numérico cuyas raíces tienen miles de años. Los vehículos individuales portan la runa que corresponde a su número dentro del escuadrón en alguna parte de su casco.

DISPOSICIÓN ESTRATÉGICA DE UN CRAFTWORLD AELDARI

MANDO DEL CRAFTWORLD
Consejo de Autarch (cuadro de Mando)

Consejo de Videntes del Craftworld
(High Farseer y otros videntes)

Recursos del Craftworld
- Avatar of Khaine
- Naves clase Capital
- Escuadrillas de escolta secundarias
- Hueste de ataque y combate
- Escuadrillas súper-pesadas

1ª Hueste · 2ª Hueste · 3ª Hueste · 4ª Hueste · 5ª Hueste · 6ª Hueste

Cada hueste está formada de varias huestes de combate, espectrales y de senda, bajo el mando de un Autarch que recibe guía del Consejo de videntes, que incluye Farseers, Warlocks, Bonesingers, Spiritseers y Wraithseers.

2º Hueste

MANDO DE LA HUESTE
Autarch

Consejo de Videntes de batalla
(Consejeros del Autarch)

Recursos de la Hueste
- Naves de combate
- Escuadrillas de ataque
- Escuadrillas de caza
- Escuadrillas de escolta
- Divisiones de tanques gravíticos
- Súper-pesados

Habitualmente las huestes de batalla tienen nueve escuadras de 10 Guardians. Las primeras seis pueden desplegar en jetbikes o transportes Wave Serpent o, alternativamente, agruparse por parejas para formar unidades de veinte individuos. Las tres últimas escuadras suelen tener un papel de apoyo, operando en tanques gravíticos, Bípodes, Vypers o baterías de artillería. También existen huestes especializadas formadas por nueve unidades de jetbikers, infantería Storm Guardian o incluso Bípodes.

1ª Hueste de batalla · 2ª Hueste de batalla · 3ª Hueste de batalla · 1º Hueste espectral · 1ª Hueste de la Senda

4ª Hueste de batalla

MANDO DE LA HUESTE DE BATALLA
Farseer

Cónclave de Warlocks
Los Warlocks pueden acompañar a las escuadras.

1ª Escuadra	1ª Escuadra	1ª Escuadra
2ª Escuadra	2ª Escuadra	2ª Escuadra
3ª Escuadra	3ª Escuadra	3ª Escuadra

Recursos de la Hueste de batalla
- Rangers
- Wave Serpents
- Jetbikes
- War Walkers
- Armas de apoyo
- Escuadrones de tanques gravíticos

2ª Hueste espectral (etc.)

MANDO DE LA HUESTE ESPECTRAL
Spiritseer

Wraithlord

1ª Escuadra
2ª Escuadra
3ª Escuadra

Recursos de la Hueste espectral
- Hemlock Wraithfighters
- Wraithknights
- Wave Serpents

Las huestes espectrales suelen estar formadas por tres escuadras de hasta 10 Wraithguards o Wraithblades. Un Spiritseer del Consejo de Videntes del craftworld acompañará a cada una de ellas y las liderará en combate, atendido y protegido por un héroe Wraithlord.

2ª Hueste de la Senda (etc.)

MANDO HUESTE DE LA SENDA
Autarch

1ª Escuadra
2ª Escuadra
3ª Escuadra

Recursos H. Senda
- Wave Serpents

Cada hueste de la Senda mantiene como mucho tres escuadras de Guerreros de la Senda, lideradas cada una de ellas por un Exarch. Los Autarchs de la escuadra de mando del craftworld pueden liderar a los diversos guerreros de una hueste de la Senda en batalla.

CRAFTWORLD BIEL-TAN

LAS ESPADAS EN EL VIENTO, LOS FRACTURADOS

Los Aeldari de Biel-Tan luchan constantemente para intentar recuperar la gloria perdida de su antiguo imperio. Consumidos por la amargura, practican una inacabable campaña de genocidio contra quienquiera que se cruce en su camino.

De todos los Aeldari, los de Biel-Tan luchan con más fuerza para regresar a la gloria anterior a la Caída, En su búsqueda por restaurar el reino de su raza, los Aeldari de Biel-Tan dan mayor importancia a la Senda del Guerrero que los demás mundos astronave. Saben que, si hay que forjar un nuevo imperio, deberá hacerse a sangre y fuego. Por ello, Biel-Tan cuenta con muchos más Exarchs que ningún otro craftworld. Los Exarchs más letales se agrupan en una fuerza militar conocida como la Corte del Joven Rey. Las obligaciones de este grupo de élite incluyen despertar al Avatar en el centro del craftworld cuando llega la hora de ir a la guerra. Liderados por la encarnación de Khaine, los Guerreros de la Senda de Biel-Tan combaten igual que si estuvieran poseídos por una furia homicida, protagonizando sangrientos actos de masacre.

La hueste de Biel-Tan es conocida como el *Bahzhakhain*, que significa "Espadas en el viento" (y también "Tempestad de espadas" u "Hojas heladas cayendo y cortando", según la entonación). Las espadas en el viento atacan de manera rápida y certera, confiando en la sorpresa y las increíbles habilidades marciales de sus numerosos Guerreros de la Senda para aniquilar al enemigo con un único golpe limpio, que lo arrolle antes de que pueda darse cuenta de lo que está pasando.

Tiempo antes de la Caída, los Aeldari sembraron planetas yermos que con el tiempo se convertirían en paraisos. Los Exoditas poblaron algunos de estos planetas, pero la mayoría no han sido reclamados. Biel-Tan considera estos planetas nexos con su pasado glorioso, recursos vitales, y cuando llegue el momento de que los Aeldari reclamen lo que es suyo por derecho, los paradisiacos mundos vírgenes y los planetas de los Exoditas serán los primeros objetivos de conquista para las tropas de Biel-Tan.

Por ello, consideran cualquier intento de colonización por parte de otras razas una amenaza a la futura expansión Aeldari. Su ira suele estar dirigida a los Orks, cuya naturaleza invasiva, destructiva y prolífica supone una seria amenaza a la santidad de los mundos vírgenes. A menudo los incautos exploradores del Imperium han descendido a un mundo exodita y no se



Los filos perfectamente equilibrados lo cortan todo a su paso. Así deben moverse también los Bahzhakhain, descendiendo rápidos y terribles sobre el enemigo. Un golpe, un muerto; ésa es la filosofía principal de las Espadas en el viento.

les ha vuelto a ver. Cuando se ha mandado una nueva expedición, sólo han descubierto los cadáveres de sus predecesores hechos pedazos y devorados por la fauna carroñera local.

Fue durante la defensa de uno de esos mundos vírgenes que el desastre golpeó Biel-Tan. Las fuerzas de Slaanesh, lideradas por el Daemon conocido como the Masque, llevó a las Espadas en el viento a combatir en Ursulia, donde un enorme ejército Daemon las esperaba. Mediante el engaño y la astucia logró romper las puertas de la Telaraña y obtener acceso a Biel-Tan, donde lideró a sus seguidores hasta el centro del craftworld. Una vez allí, el heraldo de Slaanesh rompió y contaminó el circuito infinito, el nucleo de hueso espectral donde se almacenan todas las almas ancestrales. Los invasores lograron ser destruidos por la oportuna llegada de los Ynnari, que aprovecharon la muerte del circuito infinito del craftworld para despertar a Ynnead, el Dios Susurrante.

Biel-Tan permanece roto, con segmentos enteros renegridos y estériles, y las velas solares destrozadas. Sus habitantes trabajan sin cesar para mantener la nave en marcha y sus fantasmagóricos salones se llenan con los nuevos constructos de hueso espectral que portan las almas de aquellos a los que el circuito infinito ya no puede seguir protegiendo. Casi la mitad de los habitantes de Biel-Tan se han ido, ya sea cayendo en batalla o uniéndose a los Ynnari, lo cual enfurece a quienes culpan a Yvraine de la catástrofe que ha caído sobre su mundo. Quienes permenecen se aferran aún más a sus métodos ortodoxos, jurando con vigor renovado que acabarán con los usurpadores y harán que la nueva civilización Aeldari rivalice con el antiguo imperio.

EL RENACER

Para Biel-Tan, el invierno ha llegado, pero siguen convencidos de que la primavera regresará. La runa que representa el craftworld representa la reencarnación y su nombre se traduce libremente como "Renacimiento de Días antiguos". Con la destrucción de Biel-Tan dando vida a los Ynnari, también conocidos como Renacidos, muchos ahora se preguntan si la muerte del craftworld y el despertar de Ynnead no habría sido el auténtico significado de la runa todo este tiempo.



Galánta de la Casa Kre-Swift es una Autarch de Biel-Tan, y líder de la hueste Golpe sombrío. Es una auténtica experta en administrar una muerte veloz y dura a sus enemigos.

CRAFTWORLD ULTHWÉ

LOS MALDITOS

Uno de los craftworlds más poblados que escapó de la Caída, Ulthwé, ha librado una guerra sin fin en las cercanías del Ojo del Terror. Liderado por su consejo de Videntes, los de Ulthwé han sido un baluarte al frente de la supervivencia de su raza. Ahora, con sus fuerzas divididas y el Chaos disperso por la galaxia, están siendo puestos a prueba como nunca antes…



Fachean Ullamar, Warlock del Conclave del Sol Negro, es un seguidor de Hijeroc el Ciego. Como parte del Consejo de Warlock, lanza runas de batalla para potenciar a su hueste.

El craftworld Ulthwé alberga a muchos de los psíquicos más poderosos de la galaxia. Los Aeldari de Ulthwé se consideran los centinelas que mantienen una vigilancia sin descanso sobre el Ojo del Terror. De todos los craftworlds, Ulthwé es el más cercano a la grieta en el warp, y su gente vive a la sombra de un reino que ansía sus almas continuamente, lo cual les recuerda la caída de su raza y el Dios Oscuro al que alumbraron. Este recuerdo impulsa a los Aeldari de Ulthwé en su guerra contra el Chaos, una lucha que no es sólo para ellos, sino para la continuidad de la existencia de su especie e incluso de la galaxia.

Pese a que los psíquicos de batalla de Ulthwé han hecho muy poderosos a sus ejércitos, la dependencia constante de ellos ha dejado al craftworld falto de guerreros. Por tanto posee menos Guerreros de la Senda, y confía en la milicia armada conocida como Black Guardians. Estos soldados implacables reciben la guía de sus Farseers y Warlocks, y están acostumbrados a resistir los avances de las hordas del Chaos en un millar de lugares, golpeando con velocidad desde los portales ocultos en la Telaraña que hay en todo el Segmentum Obscurus.

Muchos de los otros craftworlds creen que Ulthwé está maldito al haber permanecido tan cerca del Ojo del Terror y llaman a su gente los Malditos. Lo cierto es que, para Ulthwé, el immaterium es tanto un aliado como un enemigo. Es una dicotomía que el Consejo de Videntes debe equilibrar con habilidad. Al usar sus energías constantes, los Farseers de Ulthwé ven el pasado y el futuro, manipulando el destino de las razas menores en su propio favor y pueden prever eventos con mayor precisión que otros craftworlds. Estas visiones les permiten preservar sus filas y amenazar a su eterno rival, las fuerzas del Gran Enemigo.

El Consejo de Videntes de Ulthwé busca constantemente influenciar el curso de la historia. Según las órdenes del Consejo, los guerreros del craftworld son enviados a batallas aparentemente no relacionadas que tendrán que ver con Ulthwé. Mientras estos conflictos aparentemente arbitrarios han dado a los Aeldari una reputación de



El destino fluye hasta una batalla de confluencia dejando poca elección a las huestes de armadura negra excepto ir a la lucha. Y así, el Craftworld Ulthwé evita la perdición por toda la galaxia.

comportamiento caprichoso y malévolo, los Farseers de Ulthwé saben bien que al detener la caída de una piedra se puede prevenir una avalancha. El Consejo de Videntes actúa para proteger a su propia gente, sin que importe el coste, y verá a un millar de humanos perecer antes de perder a un único Aeldari.

Pocas razas entienden la amenaza del Chaos como los Aeldari, que han sufrido profundamente por su orgullo. Los videntes de Ulthwé ven como la humanidad sigue el sendero que su propia raza transitó y desesperan. No lloran por el Imperium; sino que temen que su propia raza muera en los fuegos de la destrucción de la Humanidad. Reconocen que la llegada de la Cicatrix Maledictum es el paso más reciente y dramático hacia la aniquilación definitiva de la galaxia.

Aunque los Asuryani de Ulthwé no se quedarán sin hacer nada para evitar ese destino, la guerra civil que ha asolado a los Aeldari los ha dividido. La mayor parte del contingente de Ulthwé seguirá las adivinaciones de su Consejo de videntes que ya no vigila sólo el Ojo del Terror, sino que viaja por la galaxia para acabar con los muchos desastres que se han alzado tras la apertura de la Gran Fisura.

El segundo contingente, los Exiliados, siguió a Eldrad Ulthran, que fue exiliado del craftworld debido a los eventos que siguieron a la Caída de Biel-Tan. El High Farseer y sus apoyos leales siguen las dotes de adivinación de Ulthran. Una tercera facción también ha abandonado Ulthwé, haciendo a un lado las tradiciones Asuryani para unirse a los Ynnari. Desde la división, las tres facciones distintas han combatido juntas en diversas ocasiones, pero, debido a lo retorcidos que son los hilos del destino, también se han enfrentado en otros momentos.

EL OJO DE ISHA

La runa de mundo de Ulthwé simboliza la pena de Isha, diosa de la fertilidad, de la que los Aeldari creen descender. Isha, según se dice, lloró cuando Asuryan, el rey de los dioses, ordenó que la separasen de sus hijos mortales. A fin de que su sufrimiento no fuese en vano, Vaul forjó sus lágrimas hasta convertirlas en brillantes joyas espirituales. Los guerreros de Ulthwé portan este símbolo como doliente recordatorio de la divinidad que perdieron hace ya tanto.

CRAFTWORLD IYANDEN

LOS GUERREROS ESPECTRALES, LOS IMPERECEDEROS

El antaño gran mundo astronave de Iyanden es ahora un lugar más bien lleno de fantasmas. Pero sus Asuryani no se conforman con su destino, sino que dependen cada vez más de sus ancestros caídos para luchar por la supervivencia.

Fue el mayor de los craftworlds, y en sus cúpulas acristaladas y capiteles reverberaron las voces de miles de millones de Aeldari. Durante miles de años, Iyanden había colaborado con Biel-Tan, purgando la franja oriental de usurpadores mientras sus aliados cubrían la parte occidental de la galaxia. Entonces llegaron los Tyranids.

Iyanden se había enfrentado antes a estos xenos, pero su confianza en sí mismos fue su perdición. Sus guerreros de élite y las ágiles naves habían cercenado antes estos tentáculos, pero se vieron acosados por una flota enjambre. Sorprendidos con la guardia baja por la ferocidad del enemigo, miles y miles de sus guerreros nobles cayeron contra el Gran Devorador. Sólo el regreso del exiliado Prince Yriel y su flota corsaria salvó al craftworld de la aniquilación. Pese a ello, el mal estaba hecho.

Tras el ataque de la flota enjambre Kraken, Iyanden poseía una sombra de su antigua fuerza. El craftworld había quedado a merced de las mareas solares, al borde del colapso definitivo. Las profundas pérdidas sufridas por Iyanden los llevaron a depender de los constructos de hueso espectral que forman actualmente el grueso de los ejércitos del craftworld. Los silenciosos guerreros espectrales y los constructos de hueso se alzan entre los pocos Guardians y Guerreros de la Senda que quedan, provistos con las armas más poderosas que el mundo astronave puede proveer.

Pero esta fuerza supone un precio terrible, ya que los constructos de hueso espectral que protegen Iyanden están habitados por los espíritus de sus muertos. En cuerpos de hueso vivo, las almas de los héroes del pasado van a la guerra para evitar que la luz de Iyanden se extinga para siempre.

Si la situación no fuera tan grave, los videntes de Iyanden dejarían descansar a sus ancestros. Pero la lucha por la supervivencia de su craftworld los fuerza a resucitar a sus muertos. Este proceso se parece a la nigromancia en la mente de los Asuryani: el alma debe invocarse desde el circuito infinito y encerrarse en el cascarón de hueso espectral de un constructo. Hasta el peor guerrero espectral resiste una gran



Antaño el más poblado de los craftworlds, Iyanden devino mundo fantasma al paso de la flota enjambre Kraken. Aunque ahora los muertos superen a los vivos, creen que lo que no puede alterarse debe soportarse, y así aguanta Iyanden sin ceder ante la desesperación.

cantidad de daños, pero en las raras ocasiones en que uno es destruido, su piedra espiritual se recupera y vuelve a usarse en otro cascarón. Así los muertos de Iyanden están atrapados en un ciclo de guerra eterno. Mientras que muchos craftworlds se refuerzan con estos combatientes, en las huestes de Iyanden los muertos suelen superar a los vivos. Cuentan en sus filas con los Spiritseers, cuyas mentes cubren el trecho que separa el mundo real del espiritual. Son estos extraños psíquicos quienes guían en combate a la Wraithguard y los suyos. Al hacerlo vadean las aguas profundas del pesar que fluyen por la historia de Iyanden, obligados a revivir sus grandes tragedias.

Desde la invasión de la flota enjambre Kraken, los salones de Iyanden se habían llenado de los perturbados espíritus de los desplazados del circuito infinito. Los muertos ya no duermen, sino que mantienen, con los vivos, silenciosa vigilia. Pero pese a ser una sombra de su pasado, Iyanden continúa sobreviviendo contra todo pronóstico, rechazando ataques Ork, flotas imperiales, a los Necrons de la Dinastía Sautekh, y más tentáculos Tyranid. La Gran Fisura ha supuesto más invasiones, y en tres ocasiones han superado amenazas daemónicas.

El surgir de Ynnead ha supuesto un conflicto en los craftworlds, ninguno más unilateral en su apoyo a los Ynnari que los Asuryani de Iyanden. Dicen que fue la resurrección por parte de Yvraine del Prince Yriel lo que les granjeó su alianza. Otros creen que fue el apoyo de la Spiritseer Iyanna Arienal, quien, en solitario entre los videntes de su craftworld, creía que el Dios Dormido había despertado. Ambas explicaciones tienen parte de verdad, pues la trágica historia de Iyanden supone que su pueblo comparte un fuerte lazo con los espíritus de los muertos, más hondo que el de cualquier otro craftworld. Si hay alguien dispuesto a aceptar el mensaje de Ynnari de que sólo los muertos pueden salvar a los vivos, son ellos.

EL SANTUARIO DE ASURYAN

Asuryan es el dios más antiguo e importante de los Aeldari. Es el padre de los dioses, el ancestro de todo lo vivo. La runa del mundo astronave de Iyanden significa "Luz en la Oscuridad", una referencia a la llama perenne que honra a Asuryan y que arde como un faro de esperanza para el atribulado pueblo de Iyanden.



Tarvaril Ciaradh es Spiritseer de Iyanden y discípulo de Iyanna Arienal. Él es quien lidera a las huestes espectrales de la Torre de la Luz Estelar Azul a la guerra.

CRAFTWORLD SAIM-HANN

LA HUESTE SALVAJE

Los de Saim-Hann optan por unidades rápidas y muy móviles, que atacan como una serpiente para luego replegarse fuera del alcance de cualquier contraataque enemigo. Su craftworld es una orgullosa cultura guerrera de antiguas tradiciones.

Saim-Hann fue uno de los primeros craftworlds en abandonar los mundos natales de los Aeldari cuando se acercó la Caída, y su cultura tribal es más próxima a los mundos exoditas situados en los márgenes de la galaxia. Otros craftworlds los consideran bárbaros, pero la valentía de los Asuryani de Saim-Hann es legendaria y son conocidos por la observancia que tienen hacia los asuntos de honor. Su orgullo, sin embargo, los ha llevado con frecuencia a librar guerras innecesarias, e incluso a iniciar conflictos con los demás mundos astronave.

Casi todos los habitantes de Saim-Hann, incluidos los videntes, pertenecen a uno de los clanes Wild Rider. Estos guerreros son conocidos por su habilidad para entrar en combate a gran velocidad a lomos de una moto a reacción, y en la galaxia abundan los relatos de sus veloces incursiones y osados golpes de mano. A estos clanes los lidera un jefe Wild Rider que asume el papel de Autarch. En vísperas del conflicto, los familiares del jefe se cubren el rostro de sangre y beben del corte mutuo que se hacen en las muñecas antes de subirse a la moto como hermanos. Cada grupo de motos a reacción o de pilotos de Vyper se compone de la familia más próxima y tienden a llevar un estandarte que muestra la runa del clan. El respeto a la heráldica antigua es importante para los de Saim-Hann, y sólo cuando se convierten en Guerreros de la Senda los Wild Riders hacen a un lado los lazos familiares, ya que la devoción hacia el santuario de la senda supera cualquier otra consideración.

Al contrario que los guerreros de otros craftworlds que se unen en movilizaciones en masa, los clanes de Saim-Hann son libres todos de escoger si luchar o no en defensa de una causa concreta, y se sabe que las familias van a la guerra sin la ayuda, ni la aprobación, del resto del craftworld. Sin embargo, forma parte de la naturaleza de los Asuryani de Saim-Hann que cuando un clan acude a la batalla, otros a menudo lo siguen, formando una alianza bajo el estandarte de la Serpiente Cósmica. En estas huestes, todo clan responde sólo ante su jefe, y si surge una discrepancia por asuntos militares o de otra índole importante, suele resolverse mediante combate ritual entre campeones escogidos por cada familia.

Este salvajismo ha contribuido a la fiera reputación del craftworld, extendido por los campos de batalla de la galaxia hasta el extremo de que el rumor de las motos y el parpadeo de una luz roja entre las nubes bastan para sembrar el pánico en los corazones de los enemigos de Saim-Hann. La Wild Host cae sobre sus adversarios como un borrón de naves rojas. Como la lanza ensangrentada de Khaine, los clanes Wild Rider golpean desde las alturas, sus combatientes montados en motos o en tanques gravíticos, mientras la familia se traba en combate en la superficie. Ante semejante asalto, el enemigo recula en desorden, aturdido por la velocidad del ataque o destrozado ante el fuego de shuriken y proyectiles de energía. Los Wild Riders efectúan después otra pasada, dispuestos a diezmar de nuevo las filas enemigas. Las familias de motoristas a reacción destacan a la hora de imitar el ataque de una serpiente en el campo de batalla, capaces de acelerar desde una total inmovilidad hasta alcanzar una gran velocidad en un abrir y cerrar de ojos. Tras dar los golpes rápidos, a menudo las huestes de Wild Riders se retiran fuera del alcance del enemigo para revaluar la situación.

Con el paso de los milenios desde la Caída, los clanes de Saim-Hann se han aliado temporalmente con muchas otras facciones Aeldari. Los consejos de videntes de los principales craftworlds han intentado convencer a sus primos Saim-Hann para unirse a su causa en un momento u otro, ya que sienten un gran respeto por la capacidad marcial de los Wild Riders. Estas súplicas han comportado diversos triunfos a los Asuryani, pero la personalidad recta y obstinada del pueblo Saim-Hann supone que estas alianzas a menudo comportan frustraciones. Por ejemplo, los clanes Wild Rider se suman a menudo a las huestes de Biel-Tan para acabar con la amenaza alienígena, pero, dado lo mucho que les desagrada la extrema xenofobia de las Espadas en el viento y su afán de matar, la coalición rara vez trasciende a la defensa del planeta en cuestión. Los Asuryani de Saim-Hann también prestan su fuerza a Ulthwé, donde la causa es obvia, pero rápidamente se muestran cautos ante manipulaciones y protestan cuando hay que atacar a enemigos sin que se produzca una provocación previa, sin importar lo que hayan vaticinado los videntes.

RITUALES DE SAIM-HANN

Los Aeldari de Saim-Hann observan muchos rituales únicos de su mundo astronave. La mayoría comportan peligros, como el rito de *coltais*, una carrera a gran velocidad contra un anciano del clan para ganarse el derecho a montar en jetbike en batalla; muchos imprimen huellas físicas, como el tatuaje ritual de la runa que todos los combatientes llevan en algún rincón de la piel. Quizá el más sagrado de estos rituales sea el lazo de sangre, acuerdo verbal entre dos guerreros que se cierra bebiendo la sangre del otro de un corte en la muñeca. Abundan historias de hasta qué punto llegan para garantizar el honor de tales deudas. Quienes faltan al pacto de sangre se convierten en *Blei-deòradi*, exiliados del craftworld.

Pero es el combate ritual de los habitantes de Saim-Hann lo que más llama la atención. Mientras que la mayoría de los Asuryani resuelven las disputas con largos debates, los de Saim-Hann son demasiado temperamentales para las disputas y prefieren resolver los conflictos con el combate ritual. Por lo general, estos duelos son muy elaborados, el ganador se decide a primera sangre, pero la agresión y la velocidad a la que los de Saim-Hann enfocan todos los aspectos de su existencia supone a menudo que las bajas son inevitables. A otros Asuryani les desagrada este primitivismo, pero a los clanes Wild Rider también les choca la voluntad de perder el tiempo con discusiones, por no mencionar las inacabables intrigas políticas y la amargura que comportan. Cuando se toma una decisión en combate ritual hasta los clanes Saim-Hann más rivales aceptarán los resultados y seguirán adelante, aunque esta práctica resulta expeditiva aún para solventar los asuntos más peliagudos.

Saim-Hann mantiene una relación menos tensa con los Exoditas, y pasar tiempo en sus mundos paradisíacos se ha convertido en uno de los muchos rituales a los que se adhieren los clanes de Wild Rider. Las compañías de Harlequins también son bienvenidas a bordo del craftworld, porque los misteriosos seguidores de Cegorach no juzgan a los de Saim-Hann por su supuesta falta de sofisticación.

Puede decirse, en general, que a los Aeldari de Saim-Hann no les preocupa tanto las razas inferiores de la galaxia como a otros habitantes de craftworld. Pero hay excepciones. Los Wild Riders no cazan por placer, pero todos los clanes atacarán a cualquier colonia Ork que localicen, orquestando golpes de mano para reducir los efectivos de pieles verdes y eliminar a sus líderes más formidables. Sienten mayor desprecio por los Necrons; basta cualquier pista, por menor que sea, acerca de su paradero para movilizar a los Wild Riders. Al contrario que los Orks, cuyos números apenas lo acusan, los Necrons son destruidos del todo y sus mundos tumba extinguidos. Para el Imperium, que no comprende a los distintos clanes de Wild Riders, el pueblo de Saim-Hann es un enigma, tan probable es que se alíen con ellos como que los ignoren o incluso que los asalten.

Impetuosos, los clanes de la Hueste Salvaje se sienten divididos como nunca antes. Con la Gran Fisura y el influjo del Chaos, Saim-Hann ha sido inundada de peticiones de ayuda, y los conflictos crecientes entre Aeldari suponen que muchos exigen a los Wild Riders posicionarse. Pocos clanes lo han hecho, la mayoría mantienen la independencia, actuando según dicten sus impulsos en el calor del momento.



Torc Sheersom es un orgulloso Windrider del Clan Fyrcroí, al mando del gran jefe Arnei. Es muy valiente, aun teniendo en cuenta el estándar de agresividad de los Wild Riders.

LA SERPIENTE CÓSMICA

En la mitología Aeldari, la Serpiente es la única criatura que existe al mismo tiempo tanto en el mundo físico como en el psíquico. Gracias a ello, según se dice, conoce todos los secretos tanto del pasado como del presente. Saim-Hann significa "Gesta de la iluminación personal", pues la palabra Aeldari para "serpiente" y para "conocimiento secreto" es idéntica: "Saim". Los Asuryani de Saim-Hann portan como símbolo heráldico en sus motos, tanques y vehículos aéreos la runa del mundo que representa a la Serpiente.

CRAFTWORLD ALAITOC

LOS VAGABUNDOS ESTELARES

Los Aeldari de Alaitoc han extendido su influencia más que otros craftworlds, con agentes y proscritos que ejercen de ojos y oídos del craftworld mientras recorren la galaxia. Este subterfugio se extiende al campo de batalla, donde los combatientes de Alaitoc prefieren la infiltración y el engaño a la fuerza bruta. Siempre que pueden matan en silencio y con astucia.

Los habitantes del craftworld Alaitoc siguen la Senda con tal fervor que incluso sus camaradas Asuryani los consideran fanáticos. Este nivel de ensimismamiento y capacidad para aislarse de las influencias externas les sirven para aguzar la mente y blindarla ante las tentaciones de Slaanesh. Mantener la disciplina que ello requiere resulta imposible para muchos. Algunos quedan atrapados en su senda, perdiéndose más en sí mismos a cada paso. Por ello, Alaitoc cuenta con una proporción muy elevada de Exarchs, guerreros Asuryani entregados a su senda hasta el punto de haber olvidado todo lo demás excepto cómo matar a sus enemigos. Muchos otros habitantes del craftworld abandonan la Senda por completo, prefiriendo saciar sus deseos reprimidos lejos de su hogar.

Aunque desencantados con lo estrictas que son las leyes de su pueblo, la mayoría de estos parias se mantienen leales a Alaitoc sin importar lo lejos que viajen, y a menudo emprenden peligrosas gestas por el bien del craftworld. Algunos se convierten en corsarios, y en tiempos de necesidad pueden volver a casa para engrosar la flota de guerra de Alaitoc con brillantes naves que contrastan con los cascos del resto de la armada, negros como la noche. Otros eligen el camino del explorador y operan como parte de la extensa red de inteligencia del craftworld. Pese a todos sus esfuerzos para escapar de la mentalidad obsesiva y fanática que caracteriza a los de Alaitoc, algunos de estos exploradores acaban por perderse en su nuevo estilo de vida, del mismo modo que un Exarch se pierde en la Senda del Guerrero. Estos exploradores descastados llamados "Pathfinders" desarrollan un don natural para el sigilo, y sobre el campo de batalla pueden hacer las veces de asesinos prácticamente invisibles, capaces de matar a sus enemigos a larga distancia.

Los exploradores de Alaitoc (o "Vagabundos Estelares", como les gusta que los llamen), se han convertido en sinónimo del craftworld en toda la galaxia. Es a partir de estos nómadas que el Imperium ha adquirido buena parte de su conocimiento acerca de la raza Aeldari. Esa información no es un regalo que Alaitoc haya entregado de buen grado, sino el fruto de la tortura sufrida a manos de la Inquisi-

LA NUEVA ESPERANZA DE LOS AELDARI

Cada una de las diversas ramas de los Aeldari ha creado sus propias medidas para impedir que sus almas sean consumidas por Slaanesh. Los Asuryani tienen piedras del alma psicocristalinas que actúan como refugios para sus almas en el momento de la muerte; estas piedras espirituales son enterradas en el circuito infinito de un craftworld, lugar donde los muertos se encuentran a salvo de las garras del Gran Enemigo, a la vez que siguen comunicándose con los vivos. Los Harlequins se entregan a Cegorach, el dios que Ríe, que recolecta sus almas. Los Drukhari hacen que otros sufran en su lugar (un "pacto con el diablo" que sólo logra posponer su destino). No obstante, hay una nueva facción de Aeldari que cree haber descubierto un modo no sólo de evitar las depredaciones de Slaanesh, sino incluso de derrotarlo de una vez por todas.

Los Ynnari son una fuerza creciente que sigue una antigua creencia Aeldari según la cual, cuando los miembros de su raza fallecen y sus almas entran en los circuitos infinitos de los craftworlds, van dando forma a una conciencia gestáltica. Cuando todos mueran, volverán a despertar y darán poder a un nuevo ser, Ynnead, el Dios Susurrante. Esa entidad será lo bastante fuerte para derrotar a Slaanesh, acabando así para siempre con la maldición que el Dios Oscuro ha mantenido sobre ellos desde su fatídico nacimiento.



El High Farseer Eldrad Ulthran intentó iniciar este proceso del despertar, pero su plan apenas sacudió la conciencia que se convertirá en Ynnead. Una fracción de la voluntad y el poder del Dios Susurrante fue canalizada a una única alma, Yvraine, la Hija de las Sombras. En ese mismo instante ella se transformó en conducto para las energías de la muerte, un recipiente de almas Aeldari que viven en su interior. Este poder podía ser replicado por todos aquellos que se entregasen a Ynnead: La muerte ya no sería algo a temer, pues las almas de los difuntos no necesitarían ser contenidas en joyas espirituales ni otros medios similares, sino en el interior de los Aeldari vivos.

Yvraine ha viajado por toda la galaxia visitando craftworlds, flotas corsarias lejanas y puntos ocultos de la Telaraña. Cada día los Ynnari crecen en número, atrayendo seguidores de una gran variedad de trasfondos, que creen que el ciclo de la muerte y el renacimiento podría ser su salvación. Pese a su juventud, los Ynnari ya han ayudado a moldear la galaxia, por ejemplo con su papel instrumental a la hora de restaurar la figura del Primarca de los Ultramarines Roboute Guilliman como líder del Imperium.

Entre los Aeldari muchos han rechazado a los Ynnari por equivocados y peligrosos. Aun así, Yvraine y el Renacido siguen adelante en su empeño de reunir los artefactos perdidos llamados Espadas Brujas, a fin de usarlas como punto focal para la ascensión definitiva de Ynnead. Sólo entonces podrá hacerse retroceder a las mareas del Chaos y salvar a una raza Aeldari unida.

tion. Estos actos de hostilidad han supuesto una guerra constante entre el Imperium y Alaitoc, conflicto que los comandantes Imperiales comparan con cazar fantasmas.

Es una descripción adecuada. Mientras que los videntes de Ulthwé anticipan los movimientos de sus oponentes mediante profecías, sus homólogos de Alaitoc se mantienen un paso por delante del enemigo porque conocen todos los detalles sobre su realidad, y por ello son capaces de eludir y confundir a sus adversarios. En la batalla, los envían por delante de la fuerza principal de Alaitoc para crear desorden y anarquía en el enemigo, mientras procuran no ser vistos. Luego, los colores brillantes de los Santuarios de la Senda de Alaitoc se lanzan a la batalla, con los guerreros entregados al arte de matar con la fría disciplina que ha dado fama a craftworld. Cuando por fin el enemigo cede terreno, sus líderes empiezan a ser abatidos por Vagabundos estelares ataviados con traje mimético, que les atraviesan el cráneo y el corazón con certeros disparos de rifle. Al mismo tiempo, los Guerreros de la Senda despachan a las filas enemigas que aún aguantan. Este tipo de asalto combinado es muy difícil de contrarrestar, y ni siquiera quienes huyan lograrán salvar la vida, pues Alaitoc tiene ojos en todas partes.

Desde el despertar de las dinastías Necrons hasta las fuerzas del Chaos que manan de la Cicatrix Maledictum; desde los esfuerzos del Imperium por mantener su cohesión hasta la discordia civil que se extiende entre los de su propia raza, los Asuryani de otros mundos astronave ven ahora a su gente dividirse y separarse por vez primera, pero los devotos hijos de Alaitoc llevan ya mucho tiempo esparcidos por las estrellas como una red. No importa lo lejos de su hogar que viajen, pues siempre se mantienen alerta y preparados para golpear a los numerosos enemigos de su craftworld.

LA MUERTE DE ELDANESH

Eldanesh fue un héroe Aeldari que murió a manos de Khaine, dios de la guerra, cuando denunció a su deidad patrona. El símbolo de Alaitoc representa la espada de Khaine que secciona la luna roja, el símbolo de la Casa de Eldanesh, en recuerdo del acto que inició la Guerra en los Cielos. La luna roja es, incluso ahora, de mal augurio para los Aeldari, y se utiliza para recordar el destino de los mortales que ofenden a los dioses.



Fánaí Ullathani, cuyo nombre se traduce como "peregrino que recorre muchas sendas", viaja por la galaxia, pero siempre regresa a Alaitoc en momentos de necesidad.

PEREGRINOS DE LAS ESTRELLAS

En toda la galaxia, flotando en la envolvente negrura cósmica, pueden hallarse docenas de craftworlds, cada uno con su pasado, historia y heráldica. Algunos de los más pequeños son solitarios y lo que se cuenta de ellos no son más que rumores, pero otros son conocidos por derecho propio.

ALTANSAR

Con el nacimiento de Slaanesh, muchos craftworlds no pudieron escapar a la atracción metafísica del Ojo. Altansar se vio en la cúspide de la zona afectada, y aunque los Asuryani de dicho craftworld lucharon valientemente, tras más de quinientos años de agonía el craftworld fue engullido por el warp. Sólo el Señor Fénix Maugan Ra sobrevivió. Durante milenios Altansar se consideró desaparecido para siempre. Pero cuando el Ojo volvió a abrirse por entero al final del 41º Milenio, Maugan Ra inició una gran odisea que culminó en el rescate de sus camaradas perdidos. Desde su reaparición, las gentes de Altansar han sufrido la desconfianza del resto de su raza. Algunos Aeldari afirman que el tiempo pasado en el warp los ha corrompido, y otros creen que han establecido un pacto siniestro con Ynnead. Puede que estos rumores tengan una base de verdad, pues las voces de los habitantes de Altansar apenas son susurros y sus caras apagadas parecen las de quien está atrapado entre la vida y la muerte.





IL-KAITHE

En la interminable guerra contra los Dioses Oscuros, los Asuryani de Il-Kaithe son una espada vengadora. Están dispuestos a aliarse con Commorragh e incluso con los ejércitos de la Humanidad con tal de hacer cumplir sus planes. Su gesta inverosímil ha condenado a Il-Kaithe a sufrir generaciones enteras de guerra, e incluso el nombre del craftworld, traducido como "Saber de la Sangre", ha cambiado de significado. Antaño se refería a la herencia que pasa de generación en generación y a las bendiciones de los antepasados ancestrales, pero desde hace unos pocos milenios se interpreta como una promesa de guerra. En otro tiempo, este craftworld fue reconocido por el arte exquisito de sus Bonesingers. Actualmente, esos mismos artesanos han redirigido sus habilidades a la creación exclusiva de armas, e incluso acompañan a las huestes Aeldari a la guerra para reparar los constructos espectrales y las máquinas de guerra de Vaul entre el tronar de los disparos.

LUGGANATH

Los demás craftworlds los consideran poco más que corsarios, pero los Asuryani de Lugganath mantienen lazos estrechos con los Harlequins y han abandonado el reino material como una causa perdida en favor de la Telaraña. Acceden al espacio real sólo en busca de todo aquello que necesitan, y, aun tratándose de Aeldari, atacan con rapidez. Los informes de flotas corsarias que operan en Lugganath son habituales, sobre todo la Sunblitz Brotherhood, cuyas naves a menudo pelean junto a las de la armada de Lugganath en tiempos de guerra. A pesar de lo cuestionable de su compañía, las gentes de Lugganath no sienten apego por los Drukhari, pues se han enfrentado en numerosas ocasiones tanto dentro como fuera de la Telaraña.



IYBRAESIL

Sociedad matriarcal, Iybraesil incluye a más guerreras en sus filas que cualquier otro craftworld. Hace milenios que las Howling Banshees han formado la vanguardia de las huestes de Iybraesil, abatiéndose sobre el enemigo entre la cacofonía de sus gritos de batalla. Las leyendas de Iybraesil hablan de un pacto que sus antepasados hicieron con la diosa Morai-Heg. Siete veces siete de las guerreras de Iybraesil se convirtieron en doncellas de la Anciana para que sus hermanas pudiesen disfrutar de vidas especialmente longevas y fértiles, al margen de su tacto maldito. El craftworld cuenta hoy en día con una población mayoritariamente femenina. En estos tiempos de oscuridad, las gentes de Iybraesil buscan mundos ancestrales, porque esperan hacerse no sólo con las Lágrimas de Isha, sino también con las antiguas tecnologías y artefactos de exterminio con los que inclinar la balanza del destino.





YME-LOC

Los herreros de guerra de Yme-Loc trabajan sin descanso para crear gigantescas máquinas de destrucción. Prolíficos maestros, procuran que sus huestes siempre vayan pertrechadas con los mejores Ingenios de Vaul, y son capaces de desplegar un gran número de titanes cuando van a la guerra. Casi siempre los guerreros de Yme-Loc son llevados a la zona de guerra a bordo de transportes gravíticos, mientras que Fire Prisms y Night Spinners proporcionan fuego de cobertura. Aunque los constructos espectrales de Yme-Loc son pocos en número, se dice entre los Aeldari que sus herreros han creado una arma nueva y devastadora que se nutre del alma de los muertos. Es un ingenio tan terrible que Yme-Loc no se ha atrevido aún a usarlo. Susurran que es capaz de arrasar continentes enteros en apenas unos minutos, y que el alma de los vivos es arrancada del cuerpo por una ingente tormenta espectral.

MYMEARA

Cuando la Caída consumió las almas de miles de millones en la onda de choque psíquica que sacudió los cimientos de la realidad, Mymeara acabó convertido en un erial galáctico. Durante milenios surcó el vacío en solitario, creyéndose los últimos de los Aeldari. Sus ciudadanos se volvieron introvertidos, pendientes de las glorias pasadas, puesto que creían que sin ellas el recuerdo de su raza desaparecería para siempre. Durante este largo periodo de aislamiento, Mymeara se vio forzado a luchar por la vida contra hordas Ork. En estas cruentas guerras cayeron en gran número los de Mymeara, que sin embargo se llevaron a la tumba a muchos enemigos. A solas y superado en número, el craftworld aprendió a infiltrarse y dominó el arte de ocultar su nave mundo. Con el tiempo, el destino acabó por reunirlos con los suyos. Entre sus filas, los Asuryani hallaron una hueste compuesta de excepcionales y capacitados guerreros, dotados de grandes dosis de astucia e ingenio.





Los Guerreros de la Senda y Guardians de Iyanden siempre están listos para batirse por lo poco que les queda, pero son muy pocos para combatir solos. Así que los Spiritseers de Iyanden invocan a sus antepasados muertos y lideran a las huestes espectrales a la guerra. Si los Aeldari desaparecen de la galaxia, los ejércitos de Iyanden procurarán que no sea sin vender cara la piel.





COLORES DE LOS CRAFTWORLDS

En esta sección podrás disfrutar de una galería de miniaturas de los Craftworlds exquisitamente detalladas, con heráldicas únicas y pintadas de manera colorida para representar los mundos astronave a los que pertenecen o sus tradiciones guerreras.



Eldrad Ulthran de Ulthwé

Prince Yriel de Iyanden

Iyanden Farseer con espada bruja

Saim-Hann Farseer y Warlock con lanzas brujas





Tras incontables fintas y maniobras de aproximación, la hueste de Saim-Hann ataca allí donde menos se la espera. Con la velocidad de una serpiente, el asalto concentrado de los Wild Riders rompe las líneas enemigas y se mueve rápidamente en busca de nuevos objetivos. Aquellos que se han enfrentado a los Saim-Hann comparan dicha experiencia con tener que luchar contra el viento.



Aunque se las conoce mejor por sus ataques rápidos y móviles, las huestes Saim-Hann disponen también de poderosas fuerzas de infantería con las que purgar a los mon-keigh del mundo virgen de Alyandu, con el apoyo de tanques gravíticos, un Wraithlord y un Wraithknight.



Saim-Hann Windrider Guardian



Storm Guardians de Ulthwé



Guardian Defender de Biel-Tan



Iyanden Guardian



Alaitoc Guardian



Altansar Guardian



Guardian Defender de Il-Kaithe



Lugganath Guardian



Iybraesil Guardian



Yme-Loc Guardian



Asurmen,
la Mano de Asuryan



Dire Avenger Exarch con archa de energía y escudo iridiscente



Dire Avengers del Santuario del Filo Plateado



Karandras, el Cazador en las Sombras



Striking Scorpion Exarch con espada sierra escorpión y pinza de escorpión



Striking Scorpions del Santuario de la Sombra Punzante



El Avatar es la encarnación de Khaine, el Dios de la Mano Ensangrentada. Ardiendo con llamas de furia, se alza desde su trono de hierro para liderar a los craftworlds a la guerra.



La sangre corre.

La ira crece.

La muerte despierta.

¡La guerra nos llama!

- Cántico de batalla a Khaine, el Dios de la Mano Ensangrentada



Para sorprender con la guardia baja al enemigo, los Rangers lideran una fuerza de ataque Alaitoc en los pantanos de Puhl-puhl. Si hay un hueco en las defensas enemigas o un paso en el terreno aparentemente infranqueable, los Rangers lo encontrarán.



Illic Nightspear

Los Rangers de Alaitoc a menudo son llamados Vagabundos Estelares.



Jain Zar, la Tormenta Silenciosa

Howling Banshee Exarch con espadas gemelas

Howling Banshees del Santuario del Filo Chirriante



Fuegan, la Lanza Ardiente



Fire Dragon Exarch con pica ígnea



Fire Dragons del Santuario del Colmillo Resplandeciente



Maugan Ra, el Cosechador de Almas



Dark Reaper Exarch con lanzamisiles tormenta



Dark Reaper del Santuario de la Última Medianoche



Bajo el mando de un Autarch veterano, los guerreros Asuryani de diferentes santuarios luchan como una única fuerza perfectamente coordinada. En esta imagen, la pericia a largo alcance de los Dark Reapers se complementa con la letalidad a corta distancia de los Fire Dragons, mientras que los Swooping Hawks se preparan para contraatacar.



Warp Spider Exarch con cuchillas de energía y dos Rifles monofilamento

Warp Spiders del Santuario de la Madeja Cortada



Baharroth, la Muerte en el Viento

Swooping Hawk Exarch con garras de halcón

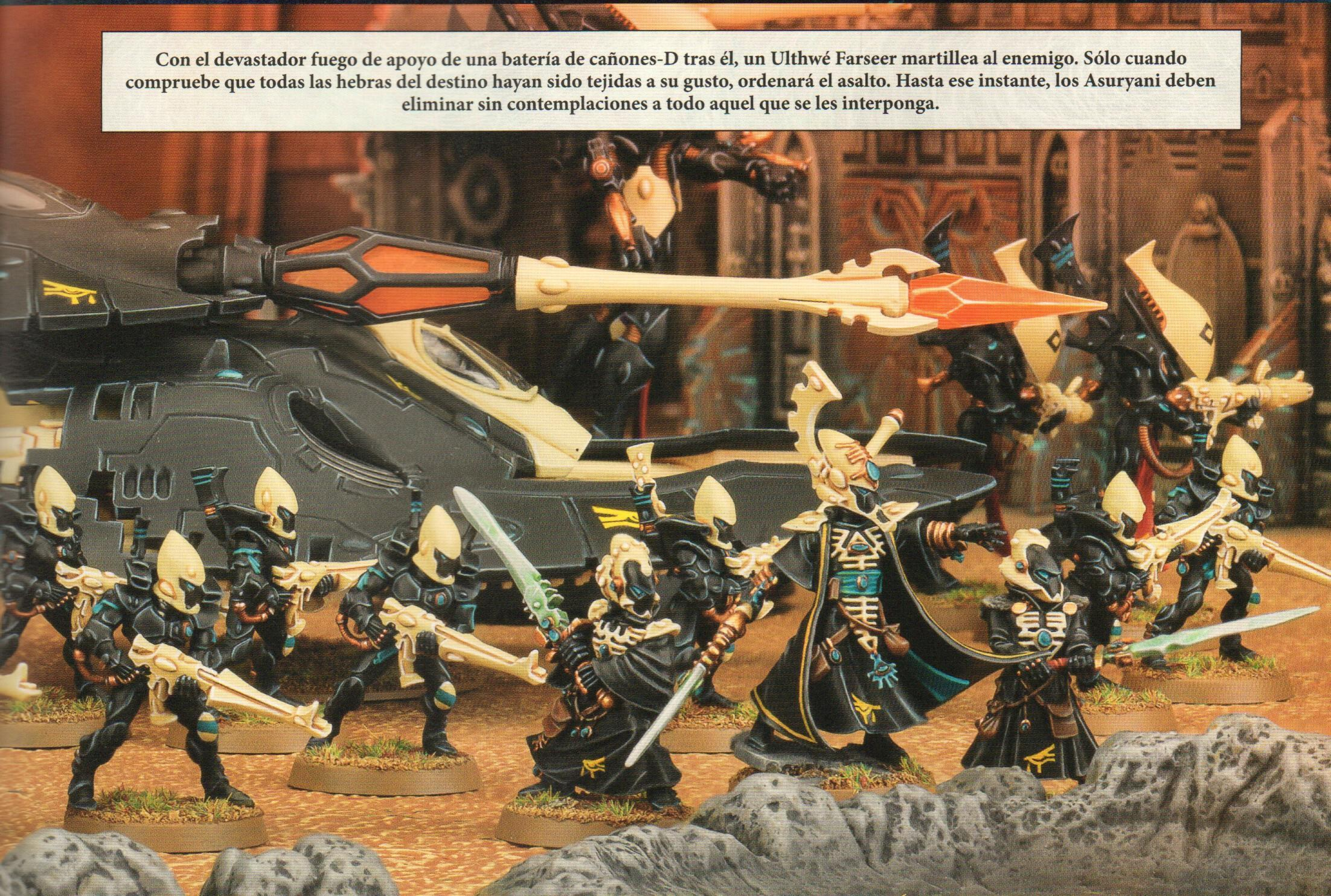
Swooping Hawks del Santuario del Horizonte Titilante





Hemlock Wraithfighters y un Crimson Hunter sobrevuelan el campo de batalla, mientras un Autarch se prepara para la siguiente oleada de ataques. Tras ellos, Falcon grav-tanks avanzan transportando a Guerreros de la Senda y Guardians, que son quienes propinarán el golpe letal en el asalto Saim-Hann.

Con el devastador fuego de apoyo de una batería de cañones-D tras él, un Ulthwé Farseer martillea al enemigo. Sólo cuando compruebe que todas las hebras del destino hayan sido tejidas a su gusto, ordenará el asalto. Hasta ese instante, los Asuryani deben eliminar sin contemplaciones a todo aquel que se les interponga.





Un par de Wraithknights se alzan sobre el resto de tropas mientras lideran a la hueste espectral de Iyanden contra las incesantes hordas de la flota Tyranid.





Los Wraithguards van a la guerr armados o bien con cañones espectrales (izquierda) o bien con guadañas-D (derecha).





Saim-Hann Spiritseer



Saim-Hann Wraithblade con hacha espectral y escudo de energía





Saim-Hann Wraithlord con mandoble espectral y lanza brillante

FUERZAS DE LOS CRAFTWORLDS

Los Asuryani tienen acceso a una gran variedad de personajes, escuadras y máquinas de guerra. Ello significa que hay muchas maneras de enfocar una colección de los Craftworlds. A continuación se presentan dos fuerzas iniciales de ejemplo.

La primera colección intenta representar una fuerza de Iyanden. Liderada por un Spiritseer, esta pequeña pero formidable partida de guerra incluye dos escuadras de Wraithblades y una de Wraithguard.

A pesar de no ser muy numerosos, los constructos wraith son increiblemente resisitentes, capaces de enjugar el fuego enemigo y seguir luchando. A medida que la Wraithguard dispara sus cañones espectrales sin descanso, los Wraithblades avanzan para aniquilar al enemigo en cuerpo a cuerpo. Esta fuera cuenta con un C.G. y tres unidades de élite, de modo que cumple los requisitos de un Destacamento de vanguardia que se describen en el reglamento de *Warhammer 40,000*. Por tanto, éste es un ejército veterano, que tiene acceso a un punto de mando adicional para gastar en Estratagemas.

La segunda colección es una fuerza de Saim-Hann diversa, liderada por un Farseer. Una escuadra de Dire Avengers forma el centro, apoyada por una unidad de Wraithguard. Un War Walker avanza tras ellos, con sus lanzas brillantes aportando potencia de fuego más pesada y de mayor alcance. Finalmente, también se incluye un Wraithlord, cuyo espectrofilo le convierte en un desafío letal en cuerpo a cuerpo para cualquier oponente. Esta fuerza cumple los requisitos de un destacamento de patrulla, lo que significa que también es veterano.

Estas dos colecciones son pequeñas pero poderosas, y características del modo de lucha de los Asuryani. Ambas conforman ejércitos de inicio excelentes, tanto para pintar como para jugar.



Este Spiritseer, conversionado para representar a Iyanna Arienal de Iyanden, lidera a la batalla a los guerreros espectrales de su craftworld.



Esta fuerza de Saim-Hann, liderada por el Farseer Almic the Wise es un modo excelente de empezar a crear un ejército de mayor tamaño.



EJÉRCITO PREDESTINADO DE ELDRAD ULTHRAN

Una vez que ya tengas el núcleo de tu ejército, expandirlo hasta que se convierta en una gran colección es de lo más apasionante. A continuación te mostramos un formidable ejército Asuryani del Craftworld Ulthwé.

El trasfondo de Ulthwé detalla cómo dicho craftworld cuenta con los más poderosos psíquicos, y ese será el punto de inicio de esta colección. El más famoso de todos los Farseers es Eldrad Ulthran, una miniatura impresionante y un oponente formidable. Aún así, un único psíquico parecía muy poco para un craftworld con tanta reputación al respecto. Así pues, le hemos añadido otro Farseer y un Warlock Conclave, además de un Farseer Skyrunner y un Warlock Skyrunner para acompañar a los elementos más rápidos de la fuerza.

Se han elegido dos escuadras de Guardian Defenders y dos de Storm Guardians para aumentar el número de tropas de la fuerza, los famosos Black Guardians de Ulthwé. A fin de contar también con más potencia de fuego y de mayor alcance, ambas escuadras de Guardian Defenders incluyen una plataforma de arma pesada.

Los Black Guardians aportan al ejército una tremenda cadencia de disparos de shuriken, pero contra enemigos más duros les falta algo de capacidad letal. A fin de remediar esto, se les ha añadido una unidad de Wraithguard, cuyos cañones espectrales están perfectamente capacitados para destruir cualquier vehículo o unidad de élite blindada que el enemigo despliegue. Dado que sus armas tienen corto alcance, un transporte Wave Serpent servirá para llevarlo rápidamente hasta la zona de combate más intenso, donde puedan causar mayores estragos. Justo por detrás de la infantería se



aprecia la artillería llamada Vaul's Wrath; estas armas de apoyo, dos cañones-D y una tejedora de sombras, pueden efectuar descargas de artillería por encima de las cabezas de los Guardians. En caso de que el enemigo intente acercarse a las líneas Asuryani, o que aparezca un blanco de oportunidad, se puede activar una contramedida relámpago: un Vyper, Hemlock Wraithfighter, y una escuadra de Windriders. Las motos a reacción son aún más efectivas gracias al Warlock y los Farseer Skyrunners, pues sus poderes psíquicos se asegurarán de que los disparos de la unidad impacten en el blanco.

El apoyo pesado del ejército es un Falcon y un escuadrón de War Walkers, lo bastante móviles como para unirse a acciones ofensivas pero también capaces de apoyar a la línea de Guardians, según lo que sea necesario. En conjunto, el ejército cumple con los requisitos de un Destacamentos de batallón y un Destacamento punta de lanza, lo cual otorga cuatro Puntos de mando adicionales a esta impresionante y flexible colección.

1. **Eldrad Ulthran**
2. **Farseer Elleria**
3. **Warlock Conclave**
   Nueleth y Oristran
4. **Guardian Defenders**
   The Black Watch
5. **Guardian Defenders**
   Elleria's Own
6. **Storm Guardians**
   Black Sun Rising
7. **Storm Guardians**
   Twilight Hunters
8. **Wraithguard**
   Fallen House de Ushai
9. **Wave Serpent**
   Ola de Obsidiana
10. **Windrider Jetbikes**
    The Blackwinds
11. **Farseer Skyrunner Turial**
12. **Warlock Skyrunner Kael**
13. **War Walkers**
    Vengadores Acechantes
14. **Falcon**
    Sombra de Faolchú
15. **Hemlock Wraithfighter**
    Muerte rápida
16. **Vyper**
    Pura víbora
17. **Armas de apoyo**



HUESTES DE LOS ASURYANI

Esta sección contiene todas las hojas de datos que necesitarás para librar batallas con tus miniaturas de los Craftworlds, así como las reglas para el armamento con que pueden equiparse. Cada hoja de datos incluye los perfiles de atributos de la unidad que describe, así como el equipo y las habilidades con las que cuenta. Las habilidades comunes a varias unidades se indican en sus hojas de datos, pero se explican a continuación.

CLAVES

A lo largo de esta sección verás una clave entre comillas angulares, más concretamente <CRAFTWORLD>. Esto te indica que puedes elegir la que quieras, como se explica a continuación.

<CRAFTWORLD>

A excepción de ciertas unidades, como los misteriosos Señores Fénix, todos los Asuryani pertenecen a un Craftworld. Algunas hojas de datos especifican a cuál pertenece la unidad (por ejemplo, el Prince Yriel tiene la clave IYANDEN, así que pertenece a ese Craftworld). Si la hoja de datos de una unidad Asuryani no especifica ningún Craftworld tendrá en su lugar la clave <CRAFTWORLD>. En tal caso, eliges a qué Craftworld pertenece esa unidad cuando la incluyes en tu ejército, reemplazando todas las menciones de la clave <CRAFTWORLD> en la hoja de datos de esa unidad por el nombre del Craftworld al que quieras que pertenezca.

Por ejemplo, si incluyes un Autarch en tu ejército y quieres que pertenezca al Craftworld Biel-Tan, su clave de facción <CRAFTWORLD> cambia a BIEL-TAN, y su habilidad Senda del Estratega quedaría así: "Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades BIEL-TAN amigas a 6" o menos de esta miniatura."



"¡Escuchadme, hermanos! Hemos hecho el juramento del cuchillo, hemos comido la fruta del kybalt, hemos pintado nuestros rostros de rojo con sangre de los caídos. No hay mucho más que hacer que montar. Montar, hermanos, por la gloria, hasta la victoria o una muerte honorable. No os enzarcéis con su líder, es mío."

- Alaril Adderi, Jefe de la Hueste Salvaje Vorp-adders



HABILIDADES

Las siguientes habilidades son comunes a varias unidades **Asuryani**:

Condenación ancestral

Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de esta unidad en la fase de combate de un turno en el que haya cargado a, o recibido la cargada de, una unidad de **Slaanesh** Sin embargo, debes sumar 1 a los chequeos de moral de esta unidad si está a 3" o menos de alguna unidad de **Slaanesh**.

Trance de batalla

Cuando los Asuryani se ponen sus máscaras de guerra entran en un trance de batalla tan intenso que fluyen por el campo de batalla como mercurio, matando a sus enemigos sin perder el paso.

Esta unidad puede disparar en la fase de disparo como si hubiera permanecido estacionaria, aunque haya movido o Avanzado (a excepción de las armas Pesadas).

Senda de mando

Señores de las artes de guerra Asuryani, los Autarchs son estrategas sin rival y líderes inspiradores en el campo de batalla.

Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de las unidades amigas **<Craftworld>** a 6" o menos de esta miniatura. Adicionalmente, si tu ejército es Veterano y esta miniatura es tu Señor de la guerra y está en el campo de batalla, tira 1D6 por cada Punto de Mando gastado al usar Estratagemas. Con un 6, ese Punto de Mando se recupera inmediatamente. En el Príncipe Yriel, el primer efecto de esta habilidad se aplica específicamente a unidades de **Iyanden**.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS CRAFTWORLDS

Muchas de las unidades descritas en las páginas siguientes hacen referencia a una o más de estas listas de equipo. En tal caso, la unidad puede elegir cualquier objeto de la lista pertinente. Encontrarás los perfiles de las armas en la sección Forja de Vaul (pág. 70-73).

ARMAS PESADAS

- Cañón estelar
- Cañón shuriken
- Lanza brillante
- Lanzamisiles Aeldari
- Láser multitubo

EQUIPO PARA VEHÍCULOS

- Joyas espirituales
- Matriz de puntería cristalina
- Motores estelares
- Turbinas vectoriales





ELDRAD ULTHRAN

8 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Eldrad Ulthran	7"	2+	2+	3	4	6	2	9	6+

Eldrad Ulthran es una sola miniatura armada con una pistola shuriken, una espada bruja y el Báculo de Ulthamar. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Báculo de Ulthamar	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura de las últimas runas. Eldrad Ulthran tiene una salvación invulnerable de 3+.

Runas del Farseer. Una vez en cada fase psíquica puedes repetir cualquier cantidad de dados usados por Eldrad Ulthran al intentar manifestar o negar un poder psíquico.

Vínculo espiritual. Siempre que Eldrad Ulthran supere un chequeo psíquico, puedes sumar 1 a su siguiente chequeo psíquico hasta el final de la fase.

Yelmo cristalino. Tira 1D6 siempre que Eldrad Ulthran sufra una herida mortal, sumando 3 a la tirada si la herida mortal fue infligida de resultas de que sufriese Peligros del warp. Con un 5+, ignora dicha herida.

PSÍQUICO

Eldrad Ulthran puede intentar manifestar tres poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y tres poderes psíquicos de la disciplina Runas del Destino (pág. 85).

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, ULTHWÉ

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, FARSEER, ELDRAD ULTHRAN

FARSEER

6 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Farseer	7"	2+	2+	3	3	5	2	9	6+

Un Farseer es una sola miniatura armada con una pistola shuriken y una espada bruja.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura rúnica. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Runas del Farseer. Una vez en cada fase psíquica puedes repetir cualquier cantidad de dados usados por esta miniatura al intentar manifestar o negar un poder psíquico.

Yelmo cristalino. Tira 1D6 siempre que esta miniatura sufra una herida mortal. Añade 3 si la herida mortal fue infligida como resultado del psíquico sufriendo Peligros del warp. Con un 5+, ignora dicha herida

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Runas del Destino (pág. 85).

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, FARSEER

7 POTENCIA

FARSEER SKYRUNNER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Farseer Skyrunner	16"	2+	2+	3	4	6	2	9	4+

Un Farseer Skyrunner es una sola miniatura armada con una pistola shuriken y una espada bruja. Su moto a reacción Aeldari está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura rúnica. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Cabalgar los vientos. Cuando esta miniatura Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

Runas del Farseer. Una vez en cada fase psíquica puedes repetir cualquier cantidad de dados usados por esta miniatura al intentar manifestar o negar un poder psíquico.

Yelmo cristalino. Tira 1D6 siempre que esta miniatura sufra una herida mortal. Añade 3 si la herida mortal fue infligida como resultado del psíquico sufriendo Peligros del warp. Con un 5+, ignora dicha herida

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Runas del Destino (pág. 85).

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES

MOTORISTA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, FARSEER, FARSEER SKYRUNNER

3 POTENCIA

WARLOCK CONCLAVE

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Warlock	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	6+

Esta unidad consta de 2 Warlocks. Puede incluir hasta 8 Warlocks adicionales (**Potencia de unidad +2 por miniatura**). Cada miniatura está armada con una pistola shuriken y una espada bruja.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura rúnica. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+ .

Destructor. Cuando esta unidad manifiesta el poder psíquico *Castigo*, su alcance es de 9" en vez de 18". Además, si al manifestar el poder la unidad consta de 1 a 3 miniaturas, el blanco sólo sufre 1 herida mortal; si consta de 7 a 10 miniaturas, el blanco sufre 1D6 heridas mortales.

PSÍQUICO

Si esta unidad consta de 1 a 3 miniaturas puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga; si consta de 4 a 6 miniaturas puede intentar manifestar dos poderes y negar dos, y si consta de 7 a 10 miniaturas puede intentar manifestar tres poderes y negar tres. Esta unidad conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84).

Si esta unidad consta de más de una miniatura, antes de manifestar o negar un poder psíquico, elige una miniatura de la unidad; mide el alcance, visibilidad, etc. desde ella. Si la unidad sufre Peligros del warp, sufre 1D3 heridas mortales, tal como se describe en las reglas básicas, pero cada unidad a 6" o menos sólo sufre daño si los Peligros del warp han hecho que se elimine a la última miniatura de la unidad que manifiesta el poder.

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES

INFANTERÍA, PSÍQUICO, WARLOCK, WARLOCK CONCLAVE

WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE

7 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Warlock Skyrunner	16"	3+	3+	3	4	3	2	8	4+

Esta unidad consta de 2 Warlock Skyrunners. Puede incluir hasta 8 Warlock Skyrunners adicionales (**Potencia de unidad +3 por miniatura**). Cada miniatura está armada con una pistola shuriken y una espada bruja. Cada una de sus motos a reacción Aeldari está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con un arma shuriken, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura rúnica. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+ .

Cabalgar los vientos. Cuando esta unidad Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

Destructor. Cuando esta unidad manifiesta el poder psíquico *Castigo*, su alcance es de 9" en vez de 18". Además, si al manifestar el poder la unidad consta de 1 a 3 miniaturas, el blanco sólo sufre 1 herida mortal; si consta de 7 a 10 miniaturas, el blanco sufre 1D6 heridas mortales.

PSÍQUICO

Si esta unidad consta de 1 a 3 miniaturas puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga; si consta de 4 a 6 miniaturas puede intentar manifestar dos poderes y negar dos, y si consta de 7 a 10 miniaturas puede intentar manifestar tres poderes y negar tres. Esta unidad conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84).

Si esta unidad consta de más de una miniatura, antes de manifestar o negar un poder psíquico, elige una miniatura de la unidad; mide el alcance, visibilidad, etc. desde ella. Si la unidad sufre Peligros del warp, sufre 1D3 heridas mortales, tal como se describe en las reglas básicas, pero cada unidad a 6" o menos sólo sufre daño si los Peligros del warp han hecho que se elimine a la última miniatura de la unidad que manifiesta el poder.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: MOTORISTA, VOLAR, PSÍQUICO, WARLOCK, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE



Una hueste de Windriders de Saim-Hann entra en combate a toda velocidad, liderada por un Farseer y un Warlock Skyrunner Conclave.

2 POTENCIA

WARLOCK

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Warlock	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	6+

Un Warlock es una sola miniatura armada con una pistola shuriken y una espada bruja.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

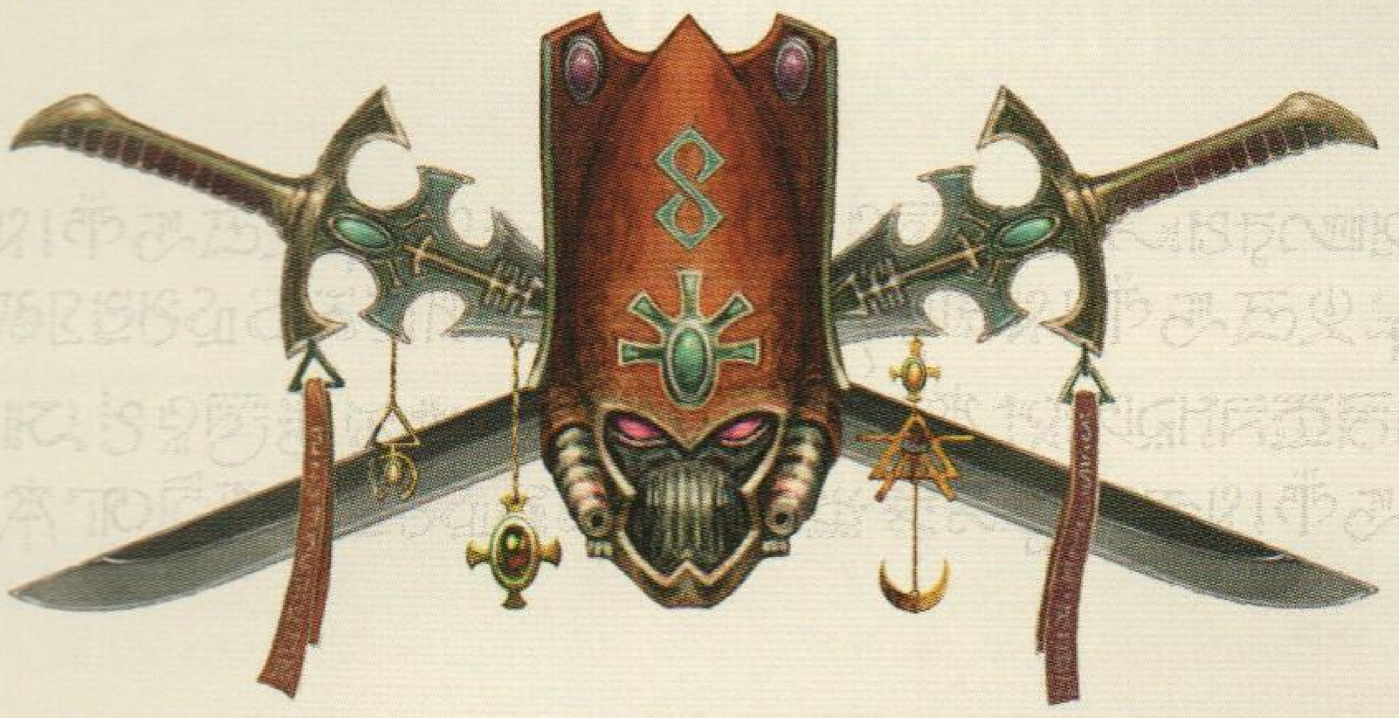
Armadura rúnica. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Destructor. Cuando esta miniatura manifiesta el poder psíquico *Castigo*, su alcance es de 9" en vez de 18" y el blanco sólo sufre 1 herida mortal

PSÍQUICO
Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84).

CLAVES DE FACCIÓN
AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES
PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, WARLOCK



4 POTENCIA

WARLOCK SKYRUNNER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Warlock Skyrunner	16"	3+	3+	3	4	3	2	8	4+

Un Warlock Skyrunner es una sola miniatura armada con una pistola shuriken y una espada bruja. Su moto a reacción Aeldari está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con un arma shuriken, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar la espada bruja por una lanza bruja.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Cabalgar los vientos. Cuando esta miniatura Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

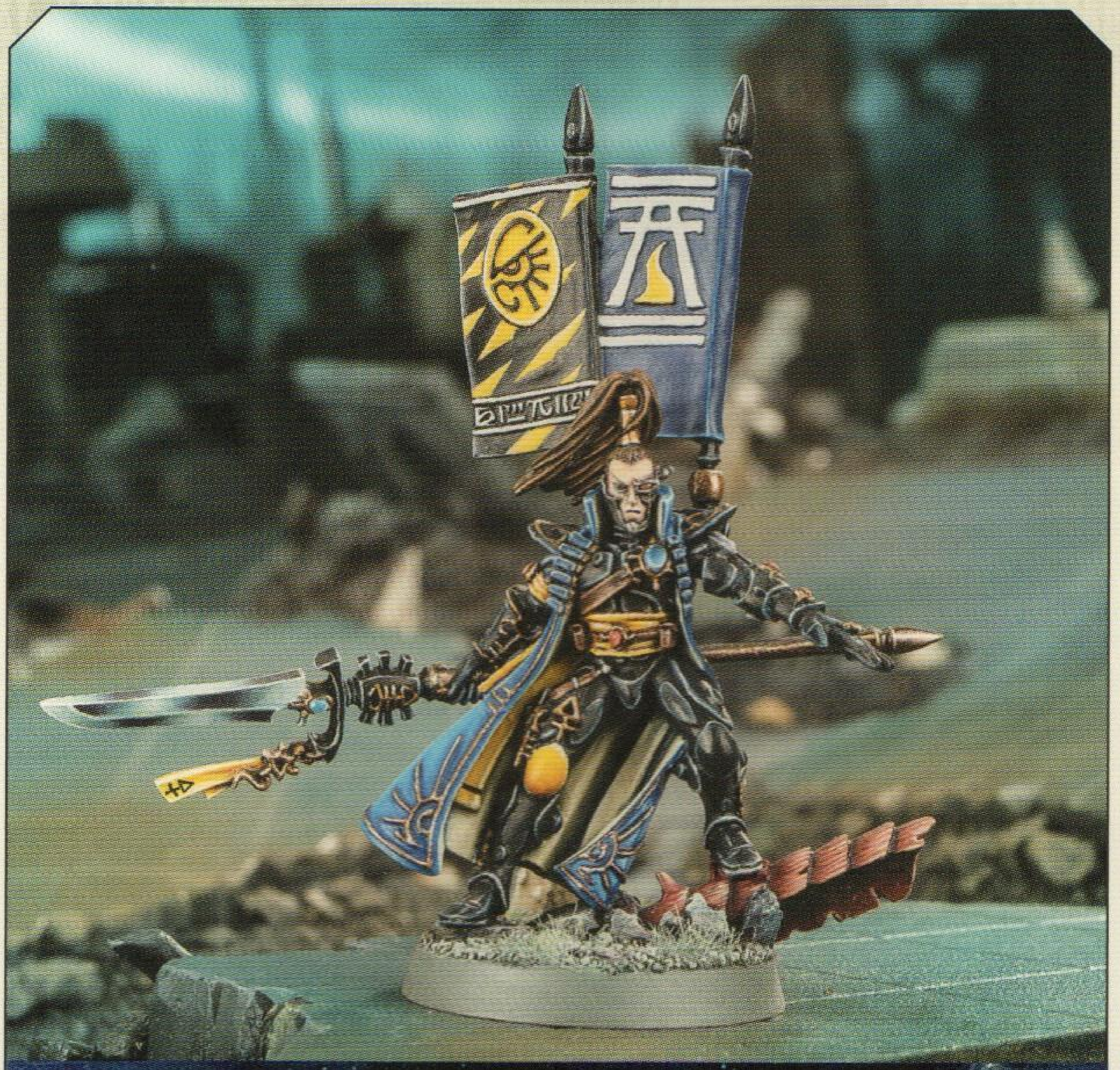
Armadura rúnica. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Destructor. Cuando esta miniatura manifiesta el poder psíquico *Castigo*, su alcance es de 9" en vez de 18" y el blanco sólo sufre 1 herida mortal

PSÍQUICO
Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84).

CLAVES DE FACCIÓN
AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES
MOTORISTA, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, WARLOCK, WARLOCK SKYRUNNER



El Prince Yriel es un consumado líder militar Asuryani.

El planeta se alzaba frente a proa. Incluso desde la órbita Yriel podía ver signos de la descomposición de la bioesfera del mundo Exodita. Los Tyranids atravesaban los bosques infectados con enjambres tan vastos que desde órbita parecían vasos sanguíneos enfermos que latían sobre la superficie de Halathel.

"¿Cuáles son sus órdenes, mi príncipe?" preguntó Lord Ethrael, segundo al mando de Yriel. Yriel le ignoró, toda su atención estaba centrada en la devastación del planeta. Cerca un banco de cristales parpadeó mientras mostraba información, pero Yriel no le echó ni un vistazo. Halathel estaba perdido, no necesita que los sensores de la nave se lo dijeran.

Yriel reconoció que la ira crecía en su interior. Halathel era un mundo en el que el imperio Aeldari podría haber renacido. Se vengarían, juró en silencio.

"Que reine el fuego," dijo con voz fría.

"¿Disculpe, mi príncipe?"

"Quemadlo. Quemadlo todo. Ahora ya no queda nada ahí para nuestra gente."

PRINCE YRIEL

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Prince Yriel	7"	2+	2+	3	3	6	4	9	3+

El Prince Yriel es una sola miniatura armada con El Ojo de la Furia, lanza del Crepúsculo y granadas de plasma. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
El Ojo de la Furia	3"	Pistola 1D6	6	-2	1	Esta arma sólo puede disparar una vez por batalla.
Lanza del Crepúsculo	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla, Senda del Estratega (pág. 39)

Escudo de energía. El Prince Yriel tiene una salvación invulnerable de 4+.

Maldito. Debes repetir los 6 obtenidos en las tiradas de salvación del Prince Yriel en la fase de combate.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, IYANDEN

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, AUTARCH, PRINCE YRIEL

AUTARCH

4 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autarch	7"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Un Autarch es una sola miniatura armada con un archa estelar y granadas de plasma.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Archa estelar	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla, Senda del Estratega (pág. 39)

Escudo de energía. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, AUTARCH

AUTARCH
con alas de Swooping Hawk

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autarch con alas de Swooping Hawk	14"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Un Autarch con alas de Swooping Hawk es una sola miniatura armada con una espada de energía, pistola de fusión y granadas de plasma.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola de fusión	6"	Pistola 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla, Senda del Estratega (pág. 39)

Alzar el vuelo. Al inicio de tu fase de movimiento, esta miniatura puede Alzar el vuelo si no hay ninguna miniatura enemiga a 1" o menos de ella; retírala del campo de batalla. Puede volver al campo de batalla como explica la habilidad Hijos de Baharroth. No puede Alzar el vuelo y descender en el mismo turno. Si la batalla acaba mientras esta miniatura está volando, se considera eliminada.

Escudo de energía. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Hijos de Baharroth. Durante el despliegue esta miniatura puede esperar volando en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si está volando puede descender al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Mandiblásteres. Al inicio de cada fase de combate puedes elegir una unidad de INFANTERÍA enemiga a 1" o menos de esta miniatura y tirar 1D6; con un 6, esa unidad sufre una herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, AUTARCH

AUTARCH SKYRUNNER

6 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Autarch Skyrunner	16"	2+	2+	3	4	6	4	9	3+

Un Autarch Skyrunner es una sola miniatura armada con una espada de energía. Su moto a reacción Aeldari está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Lanza láser (disparo)	6"	Asalto 1	6	-4	2	-
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza láser (combate)	Com.	Combate	Port.	-4	2	Los ataques con esta arma tienen Fuerza 6 si el portador ha cargado este turno.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la espada de energía por una lanza láser o un rifle de fusión.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla, Senda del Estratega (pág. 39)

Agilidad sin igual. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Cabalgar los vientos. Cuando esta miniatura Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: MOTORISTA, PERSONAJE, VOLAR, AUTARCH, AUTARCH SKYRUNNER

AVATAR OF KHAINE

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Avatar of Khaine	7"	2+	2+	6	6	8	5	9	3+

El Avatar of Khaine es una sola miniatura armada con la Condenación Aullante. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Condenación Aullante (disparo)	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.
Condenación Aullante (combate)	Com.	Combate	+2	-4	1D6	Tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

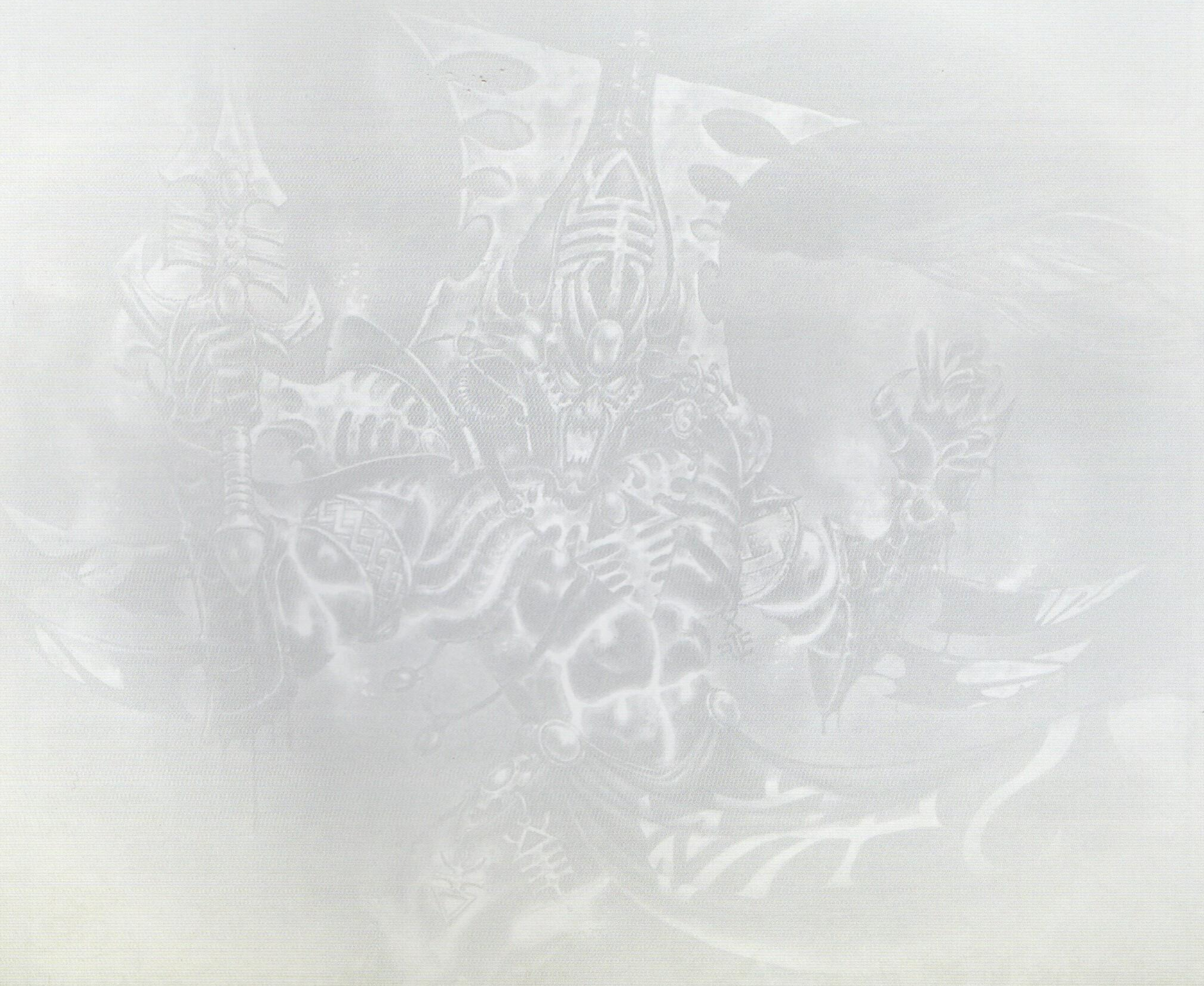
Cuerpo ardiente. Tira 1D6 siempre que el Avatar of Khaine sufra una herida o herida mortal; con un 5+, ignora dicha herida.

Daemon. El Avatar of Khaine tiene una salvación invulnerable de 5+.

Despertar de Khaine. Las unidades Asuryani amigas a 12" o menos del Avatar of Khaine no hacen chequeos de moral y puedes repetir las tiradas de carga fallidas de esas unidades.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda, <Craftworld>

CLAVES: Personaje, Monstruo, Daemon, Avatar of Khaine





La llegada de Asurmen, primero de los Señores Fénix, significa el fin para los enemigos de los Asuryani.

9 POTENCIA

ASURMEN

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Asurmen	7"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Asurmen es una sola miniatura armada con la Espada de Asur y dos catapultas shuriken Avenger. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Catapulta shuriken Avenger	18"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
La Espada de Asur	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales adicionales a cualquier otro daño.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Escudo de gracia. Asurmen tiene una salvación invulnerable de 4+ contra armas a distancia y una salvación invulnerable 3+ contra armas de combate. Cuando Asurmen realiza Disparos defensivos, impacta con un resultado de 5 ó 6, en lugar de sólo 6.

Mano de Asuryan. Las unidades **Guerrero de la Senda** amigas a 6" o menos de Asurmen tienen una salvación invulnerable de 5+; las unidades de Dire Avengers amigas a 6" o menos tienen una salvación invulnerable de 4+.

Tácticas defensivas. Cuando Asurmen realiza Disparos defensivos, impacta con un resultado de 5 ó 6, en lugar de sólo 6.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda

CLAVES Personaje, Infantería, Señor Fénix, Asurmen

BAHARROTH

6 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Baharroth	14"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Baharroth es una sola miniatura armada con la Espada Brillante y una garra de halcón. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garra de halcón	24"	Asalto 4	5	0	1	-
La Espada Brillante	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Si esta arma hiere a una unidad enemiga, tu oponente resta 1 a sus tiradas para impactar hasta el final del turno.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Alzar el vuelo. Al inicio de tu fase de movimiento, Baharroth puede Alzar el vuelo si no hay ninguna miniatura enemiga a 1" o menos de él; retíralo del campo de batalla. Puede volver al campo de batalla como explica la habilidad Muerte en el viento. No puede Alzar el vuelo y descender en el mismo turno. Si la batalla acaba mientras Baharroth está volando, se considera eliminado.

Fulgor del sol. Puedes sumar 1 al Liderazgo de las unidades GUERRERO DE LA SENDA amigas a 6" o menos de Baharroth; suma 2 en vez de 1 al Liderazgo de las unidades de Swooping Hawks amigas.

Furia ardiente. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de las unidades de Swooping Hawks amigas a 6" o menos de Baharroth.

Muerte en el viento. Durante el despliegue Baharroth puede esperar volando en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si está volando puede descender al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégalo en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Pack de granadas de Baharroth. Baharroth puede lanzar granadas cuando despliega en el campo de batalla usando la habilidad Muerte en el viento y al volar sobre unidades enemigas en su fase de movimiento. Para ello, después de desplegar usando Muerte en el viento, elige una unidad enemiga a 12" o menos de él. Para hacerlo después de que haya movido, elige una unidad enemiga que haya sobrevolado. A continuación, en cualquiera de los casos tira 1D6 por cada miniaturas de dicha unidad (hasta un máximo de 3 dados); el blanco sufre una herida mortal por cada 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, SEÑOR FÉNIX, VOLAR, BAHARROTH



Los Swooping Hawks, discípulos del Señor Fénix Baharroth, descienden al campo de batalla.



El fundador del la Senda del Fire Dragon, el poderoso Señor Fénix Fuegan, inspira una ardiente devoción a los guerreros de sus templos.

8 POTENCIA

FUEGAN

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Fuegan	7"	2+	2+	5	4	6	4	9	2+

Fuegan es una sola miniatura armada con el Hacha Ígnea, una Pica ígnea y bombas de fusión. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pica ígnea	18"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Hacha Ígnea	Com.	Combate	Port.	-4	1D3	-
Bomba de fusión	4"	Granada 1	8	-4	1D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un **Vehículo**.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Concentración imperturbable. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con las armas a distancia de Fuegan y de las unidades de Fire Dragons amigas a 6" o menos de él.

Destrucción asegurada. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de Fuegan que tengan como blanco a **Monstruos** o **Vehículos** en la fase de disparo.

Resolución inquebrantable. Al final de la primera fase de combate en la que Fuegan sufra una o más heridas no salvadas, sus atributos de Fuerza y Ataques aumentan en 2. Estos bonificadores duran hasta el final de la partida.

Último en caer. Tira 1D6 siempre que Fuegan sufra una herida o herida mortal; con un 5+, ignora dicha herida.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda

CLAVES: Personaje, Infantería, Señor Fénix, Fuegan

7 POTENCIA

JAIN ZAR

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Jain Zar	8"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Jain Zar es una sola miniatura armada con Muerte Silenciosa y la Espada de Destrucción. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Muerte Silenciosa	12"	Asalto 4	Port.	-3	1	-
Espada de Destrucción	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág..39)

Acróbata. Jain Zar puede Avanzar y cargar en el mismo turno. En un turno en el que Avanzó, puedes declarar un movimiento de carga para Jain Zar si hay unidades enemigas a 15" o menos de ella, y puedes sumar 3 a la tirada de carga.

Golpe desarmante. Al inicio de cada fase de combate puedes elegir un arma de una miniatura de INFANTERÍA enemiga a 1" o menos de Jain Zar y tirar 1D6.; con un 3+ esa miniatura no puede usar dicha arma durante esta fase de combate.

Aullido de guerra sin fin. Jain Zar y las unidades de Howling Banshees amigas situadas a 6" o menos de ella al inicio de la fase de combate siempre combaten primero en la fase de combate, incluso si no han cargado. Si el enemigo tiene unidades que hayan cargado, o que tengan una habilidad similar, túrnate con tu oponente para escoger unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está teniendo lugar.

Grito de guerra. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tengan como blanco a Jain Zar en la fase de combate.

Máscara de espectro. Las unidades enemigas no pueden efectuar Disparo defensivo sobre Jain Zar.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, SEÑOR FÉNIX, JAIN ZAR

8 POTENCIA

KARANDRAS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Karandras	7"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Karandras es una sola miniatura armada con una espada escorpión, una pinza de escorpión y granadas de plasma. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pinza de escorpión (disparo)	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Espada escorpión	Com.	Combate	+1	0	1	-
Pinza de escorpión (combate)	Com.	Combate	x2	-	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Golpear en las sombras. Suma 1 a las tiradas para impactar de Karandras que tengan como blanco a una unidad en cobertura.

Maestro del sigilo. Durante el despliegue Karandras puede acechar en las sombras en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, puede surgir de su escondite al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégalo en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Muerte por un millar de picaduras. Cada vez que Karandras, o una miniatura de una unidad de Striking Scorpions amiga a 6" o menos de él, obtenga un 6+ para impactar en combate, la miniatura en cuestión puede hacer de inmediato un ataque adicional con la misma arma. Estos ataques adicionales no generan más ataques adicionales.

Picadura del escorpión. Al inicio de cada fase de combate puedes elegir una unidad de INFANTERÍA enemiga a 1" o menos de Karandras y tirar cuatro dados; esa unidad sufre una herida mortal por cada 5 o 6.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA

CLAVES: PERSONAJE, INFANTERÍA, SEÑOR FÉNIX, KARANDRAS

MAUGAN RA

7 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Maugan Ra	6"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Maugan Ra es una sola miniatura armada con El Maugetar. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
El Maugetar (disparo)	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de -1.					
- Aullador	36"	Asalto 1	6	-1	1	Si un ataque de esta arma elimina a una miniatura de **Infantería**, su unidad sufre 1D3 heridas mortales.
- Shuriken	36"	Asalto 4	6	-1	1	-
El Maugetar (combate)	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

El Cosechador. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con las armas a distancia de Maugan Ra y de las unidades de Dark Reapers amigas a 6" o menos de él.

Legado de Altansar. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de los ataques de Maugan Ra que tengan como blanco a unidades del **Chaos**.

Muerte inevitable. Maugan Ra siempre impacta con 2+ al atacar con armas a distancia en la fase de disparo, sin importar los modificadores.

Torbellino de muerte. Maugan Ra puede disparar el Maugetar dos veces por fase de disparo.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda

CLAVES: Personaje, Infantería, Señor Fénix, Maugan Ra

ILLIC NIGHTSPEAR

4 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Illic Nightspear	7"	2+	2+	3	3	5	4	9	5+

Illic Nightspear es una sola miniatura armada con el Portador del vacío, una pistola shuriken y una espada de energía. Sólo puedes incluir una miniatura como ésta en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Portador del vacío	48"	Pesada 1	4	-3	3	Esta arma puede tener como blanco a un **Personaje** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Esta arma hiere con 2+, a menos que el blanco sea un **Vehículo**. Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Aparecer de la nada. Durante el despliegue Illic Nightspear puede merodear en la Telaraña en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, Illic Nightspear emerge de la Telaraña al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno; despliégalo en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Cazador invisible. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a Illic Nightspear. Además, si esta miniatura se beneficia de cobertura, suma 2 en vez de 1 a sus tiradas de salvación.

Portador de la auténtica muerte. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar y para herir de los ataques de Illic Nightspear que tengan como blanco a una unidad **Necron**.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Hueste, Alaitoc

CLAVES: Personaje, Infantería, Ranger, Illic Nightspear

3 POTENCIA

SPIRITSEER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Spiritseer	7"	2+	2+	3	3	4	2	8	6+

Un Spiritseer es una sola miniatura armada con una pistola shuriken y un báculo brujo.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Báculo brujo	Com.	Combate	Port.	0	2	Esta arma siempre hiere con 2+.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Armadura rúnica. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Marca espiritual. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades <CRAFTWORLD> HUESTE ESPECTRAL amigas que tengan como blanco a unidades enemigas a 6" o menos de esta miniatura.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84).

CLAVES DE FACCIÓN

AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, SPIRITSEER



Un Spiritseer guía a los constructos de Saim-Hann a través de las ruinas de una colmena Imperial, actuando como faro de los muertos.

GUARDIAN DEFENDERS

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Guardian	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Heavy Weapon Platform	7"	6+	3+	3	3	2	1	7	3+

Esta unidad consta de 10 Guardians. Puede incluir hasta 10 Guardians adicionales **(Potencia de unidad +4)**. Por cada 10 Guardians, la unidad puede incluir una Heavy Weapon Platform.

- Cada Guardian está armado con una catapulta shuriken y granadas de plasma.
- Cada Heavy Weapon Platform está armada con un cañón shuriken.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

OPCIONES DE EQUIPO
- Cualquier Heavy Weapon Platform puede cambiar el cañón shuriken por un objeto de la lista de *Armas pesadas*.

HABILIDADES
Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Operador de arma. Una Heavy Weapon Platform sólo puede disparar su arma a distancia si hay un Guardian de su unidad a 3" o menos de ella para manejarla en lugar de disparar cualquiera de sus propias armas. Un solo Guardian no puede manejar varias Heavy Weapon Platforms en un mismo turno.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES (GUARDIAN): INFANTERÍA, GUARDIAN, GUARDIAN DEFENDERS

CLAVES (HEAVY WEAPON PLATFORM): INFANTERÍA, ARTILLERÍA, GUARDIAN, HEAVY WEAPON PLATFORM

STORM GUARDIANS

3 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Guardian	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+

Esta unidad consta de 8 Guardians. Puede incluir hasta 8 Guardians adicionales **(Potencia de unidad +3)** o hasta 16 Guardians adicionales **(Potencia de unidad +6)**. Cada miniatura está armada con una pistola shuriken, un filo Aeldari y granadas de plasma.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Filo Aeldari	Com.	Combate	Port.	0	1	Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma.
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

OPCIONES DE EQUIPO
- Hasta dos Guardians pueden cambiar la pistola shuriken y el filo Aeldari por un lanzallamas o un rifle de fusión.
- Cualquier Guardian puede cambiar el filo Aeldari por una espada sierra.

HABILIDADES: **Condenación ancestral, Trance de batalla** (pág. 39)

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: INFANTERÍA, GUARDIAN, STORM GUARDIANS

3 POTENCIA

DIRE AVENGERS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Dire Avenger	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Dire Avenger Exarch	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	4+

Esta unidad consta de 5 Dire Avengers. Puede incluir hasta 5 Dire Avengers adicionales **(Potencia de unidad +3)**. Un Dire Avenger Exarch puede reemplazar a un Dire Avenger. Cada miniatura está armada con una catapulta shuriken Avenger y granadas de plasma.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Catapulta shuriken Avenger	18"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Espada implacable	Com.	Combate	Port.	-2	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Archa de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- El Dire Avenger Exarch puede cambiar la catapulta shuriken Avenger por una de las siguientes:
  - Dos catapultas shuriken Avenger
  - Pistola shuriken y archa de energía
  - Pistola shuriken y espada implacable
  - Escudo iridiscente y archa de energía

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Escudo iridiscente. Las miniaturas de una unidad que incluya un Dire Avenger Exarch con escudo iridiscente tienen una salvación invulnerable de 5+.

Fortuna de batalla. El Dire Avenger Exarch tiene una salvación invulnerable de 4+.

Tácticas defensivas. Cuando las miniaturas de esta unidad realizan Disparos defensivos, impactan con un resultado de 5 ó 6, en lugar de sólo 6.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: INFANTERÍA, DIRE AVENGERS

3 POTENCIA

RANGERS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Ranger	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+

Esta unidad consta de 5 Rangers. Puede incluir hasta 5 Rangers adicionales **(Potencia de unidad +3)**. Cada miniatura está armada con una pistola shuriken y un rifle largo de Ranger.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Rifle largo de Ranger	36"	Pesada 1	4	0	1	Esta arma puede tener como blanco a un PERSONAJE aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Aparecer de la nada. Durante el despliegue esta unidad puede merodear en la Telaraña en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, emerge de la Telaraña al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno; despliégalo en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Capas de camaleonina. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blanco a esta unidad. Además, si una miniatura de esta unidad se beneficia de cobertura, suma 2 en vez de 1 a sus tiradas de salvación.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: INFANTERÍA, RANGERS

HOWLING BANSHEES

3 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Howling Banshee	8"	3+	3+	3	3	1	2	8	4+
Howling Banshee Exarch	8"	3+	3+	3	3	2	3	8	4+

Esta unidad consta de 5 Howling Banshees. Puede incluir hasta 5 Howling Banshees adicionales **(Potencia de unidad +3)**. Una Howling Banshee Exarch puede reemplazar a una Howling Banshee. Cada miniatura está armada con una pistola shuriken y una espada de energía.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Ejecutora	Com.	Combate	+1	-3	1D3	-
Espadas gemelas	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma en la fase de combate.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- La Howling Banshee Exarch puede cambiar la espada de energía por una ejecutora.
- La Howling Banshee Exarch puede cambiar la pistola shuriken y la espada de energía por espadas gemelas.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Acrobacias. Esta unidad puede Avanzar y cargar en el mismo turno. En un turno en el que Avance, puedes declarar un movimiento de carga para esta unidad si hay cualquier unidad enemiga a 15" o menos de ella. Puedes añadir 3 al resultado de la tirada de carga.

Grito de guerra. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de los ataques que tengan como blanco a una unidad que incluya a una Howling Banshee Exarch.

Máscara de espectro. Las unidades enemigas no pueden hacer Disparo defensivo.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda, <Craftworld>

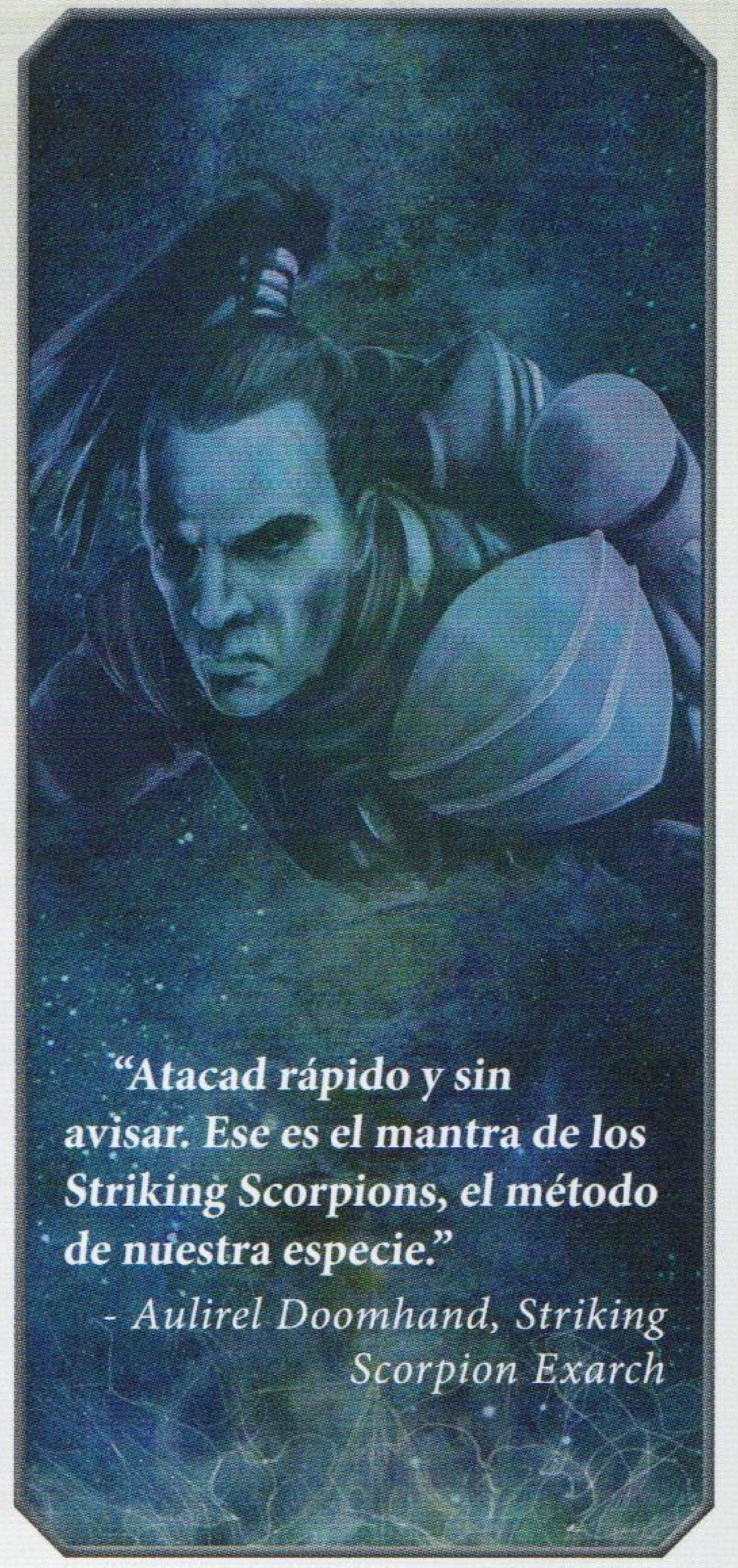
CLAVES: Infantería, Howling Banshees



Una Howling Banshee Exarch se lanza junto a sus discípulas al fragor de la batalla, corriendo de cobertura en cobertura.



Un grupo de Striking Scorpions que aparezca súbitamente de las sombras puede destrozar los planes del enemigo mientras se ven forzados a ocuparse de esta nueva amenaza.



4 POTENCIA

STRIKING SCORPIONS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Striking Scorpion	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Striking Scorpion Exarch	7"	3+	3+	3	3	2	3	8	3+

Esta unidad consta de 5 Striking Scorpions. Puede incluir hasta 5 Striking Scorpions adicionales (**Potencia de unidad +3**). Un Striking Scorpion Exarch puede reemplazar a un Striking Scorpion. Cada miniatura está armada con una pistola shuriken, una espada escorpión y granadas de plasma.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pinza de escorpión (disparo)	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Sable mordedor	Com.	Combate	+2	-1	2	-
Espada escorpión	Com.	Combate	+1	0	1	-
Pinza de escorpión (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- El Striking Scorpion Exarch puede cambiar la pistola shuriken por una pinza de escorpión.
- El Striking Scorpion Exarch puede cambiar la espada escorpión por un sable mordedor.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Ataque sostenido. Cada vez que un Striking Scorpion Exarch obtenga un 6+ para impactar en combate, puede hacer de inmediato un ataque adicional con la misma arma. Estos ataques adicionales no generan más ataques adicionales.

Golpear en las sombras. Suma 1 a las tiradas para impactar de esta unidad que tengan como blanco a una unidad en cobertura.

Mandiblásteres. Al inicio de cada fase de combate puedes elegir una unidad de **Infantería** enemiga a 1" o menos de esta unidad y tirar 1D6 por cada miniatura de esta unidad; esa unidad enemiga sufre una herida mortal por cada 6.

Maestros del sigilo. Durante el despliegue esta unidad puede acechar en las sombras en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, puede surgir de su escondite al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda, <Craftworld>

CLAVES Infantería, Striking Scorpions

6 POTENCIA

FIRE DRAGONS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Fire Dragon	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	3+
Fire Dragon Exarch	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	3+

Esta unidad consta de 5 Fire Dragons. Puede incluir hasta 5 Fire Dragons adicionales (**Potencia de unidad +6**). Un Fire Dragon Exarch puede reemplazar a un Fire Dragon. Cada miniatura está armada con un rifle de fusión y bombas de fusión.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas aliento de dragón	8"	Asalto 1D6	5	-1	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Pica ígnea	18"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Bomba de fusión	4"	Granada 1	8	-4	1D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un **VEHÍCULO**.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Fire Dragon Exarch puede cambiar el rifle de fusión por un lanzallamas aliento de dragón o una pica ígnea.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Destrucción asegurada. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de esta unidad que tengan como blanco a un MONSTRUO o un VEHÍCULO en la fase de disparo.

Tirador excepcional. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con las armas a distancia del Fire Dragon Exarch.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: INFANTERÍA, FIRE DRAGONS



Ningún enemigo puede enfrentarse a la oleada masiva de fuego de los rifles de fusión de los Fire Dragons.

10 POTENCIA

WRAITHBLADES

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Wraithblade	5"	3+	3+	5	6	3	2	9	3+

Esta unidad consta de 5 Wraithblades. Puede incluir hasta 5 Wraithblades adicionales (**Potencia de unidad +10**). Cada miniatura está armada con espadas espectrales.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha espectral	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Espadas espectrales	Com.	Combate	+1	-3	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO
- Toda la unidad puede cambiar las espadas espectrales por hachas espectrales y escudos de energía.

HABILIDADES

Condenación ancestral (pág. 39)

Escudo de energía. Las miniaturas con escudo de energía tienen una salvación invulnerable de 4+.

Fuegos de ira. Suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de esta unidad si han cargado este turno.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Hueste Espectral, <Craftworld>

CLAVES Infantería, Constructo espectral, Wraithblades

11 POTENCIA

WRAITHGUARD

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Wraithguard	5"	3+	3+	5	6	3	1	9	3+

Esta unidad consta de 5 Wraithguard. Puede incluir hasta 5 Wraithguard adicionales (**Potencia de unidad +10**). Cada miniatura está armada con un cañón espectral y puños de Wraithguard.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Guadaña-D	8"	Asalto 1D3	10	-4	1	Esta arma impacta automáticamente a su blanco.
Cañón espectral	12"	Asalto 1	10	-4	1D6	-
Puños de Wraithguard	Com.	Combate	Port.	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO
- Toda la unidad puede cambiar los cañones espectrales por guadañas-D.

HABILIDADES

Condenación ancestral (pág. 39)

Implacable. Esta unidad puede Retirarse y disparar en el mismo turno.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Hueste Espectral, <Craftworld>

CLAVES Infantería, Constructo espectral, Wraithguard



Los espíritus que alimentan a la Wraithguard surgen del limbo del circuito infinito, un recurso terrible nacido de tiempos desesperados.

4 POTENCIA

WINDRIDERS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Windrider	16"	3+	3+	3	4	2	1	7	4+

Esta unidad consta de 3 Windriders. Puede incluir hasta 3 Windriders adicionales **(Potencia de unidad +4)** o hasta 6 Windriders adicionales **(Potencia de unidad +8)**. Cada una de sus motos a reacción Aeldari está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Láser multitubo	36"	Pesada 4	6	0	1	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Cualquier moto a reacción Aeldari puede cambiar la catapulta shuriken doble por un láser multitubo o un cañón shuriken.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Cabalgar los vientos. Cuando esta unidad Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

CLAVES DE FACCIÓN AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES MOTORISTA, VOLAR, WINDRIDERS



4 POTENCIA

VYPERS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Vyper	16"	6+	3+	4	5	6	1	8	3+

Esta unidad consta de 1 Vyper. Puede incluir hasta 2 Vypers adicionales **(Potencia de unidad +4 por miniatura)**. Cada miniatura está armada con un cañón shuriken y una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Cualquier miniatura puede cambiar el cañón shuriken por un objeto de la lista de *Armas pesadas*.
- Cualquier miniatura puede cambiar la catapulta shuriken doble por un cañón shuriken.

HABILIDADES

Afilado como el viento. Esta unidad tiene un atributo Movimiento de 20" en vez de 16" mientras conste de 3 miniaturas.

Explosión. Si las heridas de una miniatura de esta unidad se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES MOTORISTA, VEHÍCULO, VOLAR, VYPERS

3 POTENCIA

SWOOPING HAWKS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Swooping Hawk	14"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Swooping Hawk Exarch	14"	3+	3+	3	3	2	2	8	4+

Esta unidad consta de 5 Swooping Hawks. Puede incluir hasta 5 Swooping Hawks adicionales (**Potencia de unidad +3**). Un Swooping Hawk Exarch puede reemplazar a un Swooping Hawk. Cada miniatura está armada con un láser de asalto.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garra de halcón	24"	Asalto 4	5	0	1	-
Láser de asalto	24"	Asalto 4	3	0	1	-
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- El Swooping Hawk Exarch puede cambiar el láser de asalto por una garra de halcón.
- El Swooping Hawk Exarch puede elegir una espada de energía.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Alzar el vuelo. Al inicio de tu fase de movimiento, esta unidad puede Alzar el vuelo si no hay ninguna miniatura enemiga a 1" o menos de ella; retírala del campo de batalla. Puede volver al campo de batalla como explica la habilidad Hijos de Baharroth. La unidad no puede Alzar el vuelo y descender en el mismo turno. Si la batalla acaba mientras esta unidad está volando, se considera eliminada.

Heraldo de la Victoria. Puedes sumar 1 al Liderazgo de las unidades <Craftworld> amigas a 3" o menos de una unidad que incluya un Swooping Hawk Exarch.

Hijos de Baharroth. Durante el despliegue esta unidad puede esperar volando en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si está volando puede descender al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Pack de granadas de Swooping Hawk. Los Swooping Hawks pueden disparar un pack de granadas cuando se despliegan en el campo de batalla usando la habilidad Hijos de Baharroth y mientras vuelan sobre unidades enemigas en la fase de movimiento. Para hacerlo después de desplegar usando la habilidad Hijos de Baharroth, elige una unidad enemiga a 12" o menos de ellos. Para hacerlo después de haber movido, elige una unidad enemiga que hayan sobrevolado. Luego, en ambos casos, tira 1D6 por cada miniatura de dicha unidad (hasta un máximo de tantos dados como miniaturas haya en la unidad de Swooping Hawks); el blanco sufre una herida mortal por cada 6

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda, <Craftworld>

CLAVES: Infantería, Propulsor de salto, Volar, Swooping Hawks



Gráciles borrones de color turquesa toman posiciones y desatan una tormenta de rayos láser. No hay lugar seguro ante los Swooping Hawks.

WARP SPIDERS

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Warp Spider	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	3+
Warp Spider Exarch	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	3+

Esta unidad consta de 5 Warp Spiders. Puede incluir hasta 5 Warp Spiders adicionales (**Potencia de unidad +4**). Un Warp Spider Exarch puede reemplazar a un Warp Spider. Cada miniatura está armada con un rifle monofilamento.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle monofilamento	12"	Asalto 2	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0.
Cuchillas de energía	Com.	Combate	Port.	-2	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Warp Spider Exarch puede cambiar el rifle monofilamento por dos rifles monofilamento.
- El Warp Spider Exarch puede elegir cuchillas de energía.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Ataque warp. Durante el despliegue puedes situar esta unidad en preparación para lanzar un ataque warp en lugar de colocarla en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, esta unidad puede usar sus generadores de salto warp para entrar en el campo de batalla. Despliégala en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Debes tirar 2D6 de inmediato. Con un 2, una miniatura de la unidad muere.

Generador de salto warp. Cuando esta unidad se mueve en la fase de movimiento, puede usar su generador de salto warp. Si lo hace, no puede Avanzar o cargar este turno, pero su atributo de Movimiento aumenta en 4D6" y puede **VOLAR** hasta el final de la fase. Una unidad que use generadores de salto warp para Retroceder puede seguir disparando en su fase de disparo.

Parpadeo de fase. Esta unidad puede realizar un parpadeo de fase al ser elegida como blanco de un arma a distancia. Si lo hace, tu oponente resta 1 a todas las tiradas para impactar que tengan como blanco a esta unidad hasta el final de la fase. Deberás tirar 2D6 de inmediato; con un resultado de 2, una miniatura de la unidad de Warp Spiders es eliminada.

Voluntad de hierro. Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de una unidad que incluya un Warp Spider Exarch.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, WARP SPIDERS

SHINING SPEARS

5 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Shining Spear	16"	3+	3+	3	4	2	2	8	3+
Shining Spear Exarch	16"	3+	3+	3	4	3	3	8	3+

Esta unidad consta de 3 Shining Spears. Puede incluir hasta 3 Shining Spears adicionales (**Potencia de unidad +5**) o hasta 6 Shining Spears adicionales (**Potencia de unidad +9**). Un Shining Spear Exarch puede reemplazar a un Shining Spear. Cada miniatura está armada con una lanza láser y cada una de sus motos a reacción está equipada con una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza láser (disparo)	6"	Asalto 1	6	-4	2	-
Lanza estelar (disparo)	6"	Asalto 1	8	-4	2	-
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanza láser (combate)	Com.	Combate	Port.	-4	2	Los ataques con esta arma tienen Fuerza 6 si el portador ha cargado este turno.
Sable del dechado	Com.	Combate	Port.	-4	1	Puedes repetir las tiradas para impactar y herir fallidas con esta arma.
Lanza estelar (combate)	Com.	Combate	Port.	-4	2	Los ataques con esta arma tienen Fuerza 8 si el portador ha cargado este turno.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Shining Spear Exarch puede cambiar la lanza láser por una lanza estelar o un sable del dechado.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Cabalgar los vientos. Cuando esta unidad Avanza suma 6" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase de movimiento.

Cazador experto. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de un Shining Spear Exarch que tengan como blanco a un **MONSTRUO** o un **VEHÍCULO**.

Gracilidad acrobática. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+ contra armas a distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: MOTORISTA, VOLAR, SHINING SPEARS

WAR WALKERS

4 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
War Walker	10"	3+	3+	5	6	6	2	8	4+

Esta unidad consta de 1 War Walker. Puede incluir 1 War Walker adicional (**Potencia de unidad +4**) o 2 War Walkers adicionales (**Potencia de unidad +8**). Cada miniatura está armada con dos cañones shuriken.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Cualquier miniatura puede cambiar cualquier cañón shuriken por un objeto de la lista de *Armas pesadas*.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

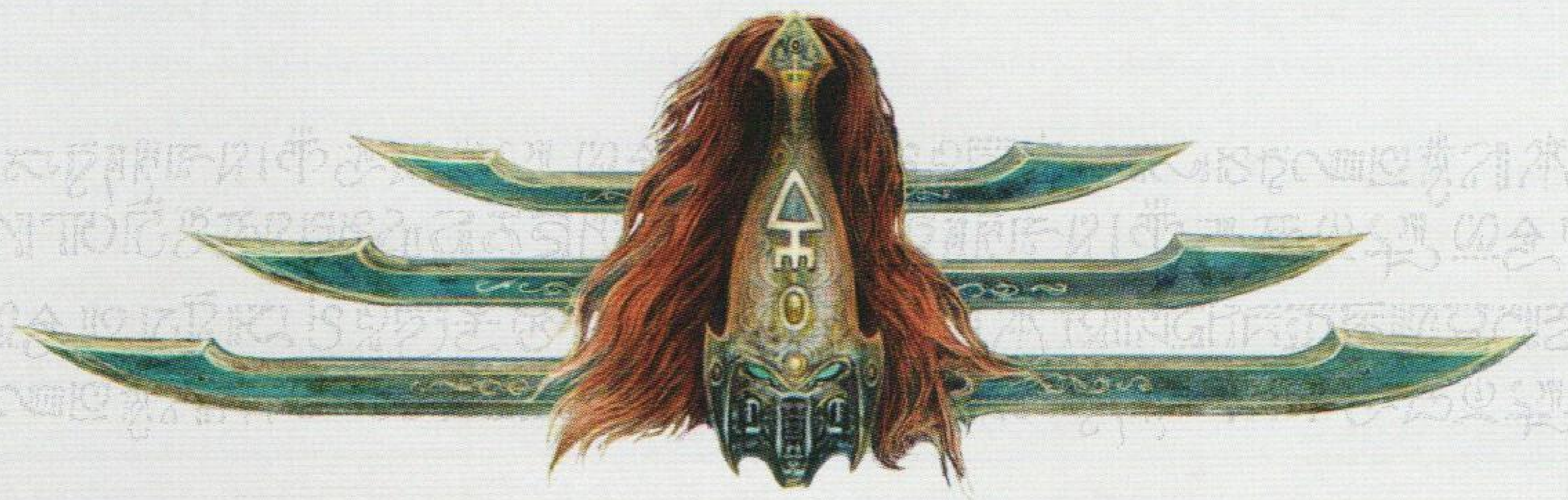
Explosión. Si las heridas de una miniatura de esta unidad se reducen a 0, Tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Pantalla de energía. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Vehículo de exploración. Durante el despliegue, puedes situar esta unidad en los flancos del enemigo en lugar de situarla en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento la unidad puede unirse a la batalla. Despliégala de tal forma que todas las miniaturas de la unidad se encuentren a 3" o menos de un borde del terreno de batalla a tu elección y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Hueste, <Craftworld>

CLAVES Vehículo, War Walkers



WRAITHLORD

8 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Wraithlord	*	*	*	7	8	10	4	9	3+

DAÑO
Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HA	HP
6-10+	8"	3+	3+
3-5	7"	4+	4+
1-2	6"	5+	5+

Un Wraithlord es una sola miniatura armada con dos catapultas shuriken y puños de hueso espectral.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Catapulta shuriken	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Mandoble espectral	Com.	Combate	+2	-4	1D6	-
Puños de hueso espectral	Com.	Combate	Port.	-3	3	-

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar cualquier catapulta shuriken por un lanzallamas.
- Esta miniatura puede elegir un mandoble espectral.
- Esta miniatura puede elegir hasta dos objetos de la lista de *Armas pesadas*.

HABILIDADES **Condenación ancestral** (pág. 39)

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Hueste Espectral, <Craftworld>

CLAVES Monstruo, Constructo espectral, Wraithlord

3 POTENCIA

SUPPORT WEAPONS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Support Weapon	6"	3+	3+	3	5	5	2	7	4+

Esta unidad consta de 1 Support Weapon y una dotación de 2 Guardians, uno que maneja el arma y otro que la custodia. Puede incluir hasta 2 Support Weapons adicionales con sus respectivas dotaciones (**Potencia de unidad +3 por Support Weapon**). Cada Support Weapon está equipada con una tejedora de sombras. Además, un Guardian de la dotación puede atacar con una catapulta shuriken.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón D	24"	Pesada 1D3	12	-4	1D6	Esta arma puede elegir como blanco unidades no visibles para quien la dispara.
Tejedora de sombras	48"	Pesada 1D6	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0. Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.
Catapulta shuriken	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Cañón de vibración	48"	Pesada 1D3	7	-1	2	El FP de esta arma mejora en 1 (hasta un máximo de -3) y suma 1 a sus tiradas para herir (hasta un máximo de +2) por cada cañón de vibración que ya haya disparado a ese mismo blanco en esta fase. Por ejemplo, si una miniatura con cañón de vibración dispara a una unidad y es la tercera en hacerlo, tiene FP -3 y suma 2 a sus tiradas para herir. Si esta arma inflige daño a una unidad enemiga, la unidad no puede Avanzar en su siguiente fase de movimiento a menos que pueda **Volar**.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier Support Weapon puede cambiar la tejedora de sombras por un cañón de vibración o un cañón D.

HABILIDADES

Condenación ancestral, Trance de batalla (pág. 39)

Batería de artillería. Al desplegar esa unidad por primera vez, todas las Support Weapons de la unidad deben situarse a 6" o menos una de otra, y cada dotación de Guardians a 1" o menos de su Support Weapon. A partir de entonces cada Support Weapon actúa como una unidad independiente.

Dotación de Guardians. Cada Support Weapon y su dotación se consideran una sola miniatura a todos los efectos. Los Guardians deben permanecer a 1" o menos de la Support Weapon y no se les puede elegir como blanco ni atacar por separado. El alcance y la línea de visión de todos los ataques de esta unidad se determinan desde la Support Weapon, no desde los Guardians.

CLAVES DE FACCIÓN Aeldari, Asuryani, Hueste, <Craftworld>

CLAVES Vehículo, Artillería, Guardian, Support Weapons



Esta tejedora de sombras dispara redes monofilamento a larga distancia, que caen sobre el ejército enemigo y lo hacen pedazos.

DARK REAPERS

4 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Dark Reaper	6"	3+	3+	3	3	1	1	8	3+
Dark Reaper Exarch	6"	3+	3+	3	3	2	2	8	3+

Esta unidad consta de 3 Dark Reapers. Puede incluir hasta 2 Dark Reapers adicionales **(Potencia de unidad +3)** o hasta 7 Dark Reapers adicionales **(Potencia de unidad +9)**. Un Dark Reaper Exarch puede reemplazar a un Dark Reaper. Cada miniatura está armada con un lanzamisiles segador.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzamisiles Aeldari	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estallido solar	48"	Pesada 1D6	4	-1	1	-
- Misil estrella	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	-
Lanzamisiles segador	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estrella	48"	Pesada 1	8	-2	3	-
- Misil pléyade	48"	Pesada 2	5	-2	2	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanzamisiles tempestad	36"	Pesada 2D6	4	-2	1	Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.

OPCIONES DE EQUIPO
- El Dark Reaper Exarch puede cambiar el lanzamisiles segador por un cañón shuriken, lanzamisiles Aeldari o lanzamisiles tempestad.

HABILIDADES

Condenación ancestral (pág. 39)

Puntería infalible. Las miniaturas de esta unidad siempre impactan con 3+ al atacar con armas a distancia en la fase de disparo, sin importar los modificadores.

Tirador excepcional. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con las armas a distancia del Dark Reaper Exarch.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Guerrero de la Senda, <Craftworld>

CLAVES: Infantería, Dark Reapers

FALCON

9 Potencia

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Falcon	*	6+	*	6	7	12	*	8	3+

DAÑO
Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	1D3
1-3	8"	5+	1

Un Falcon es una sola miniatura equipada con un láser de pulso, un cañón shuriken y una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Láser de pulso	48"	Pesada 2	8	-3	3	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar el cañón shuriken por un objeto de la lista de *Armas pesadas*.
- Esta miniatura puede cambiar la catapulta shuriken doble por un cañón shuriken.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para vehículos*.

HABILIDADES

Explosión. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Tanque gravítico. Mide siempre las distancias y alcances desde y hasta el casco de esta miniatura, aunque tenga peana.

TRANSPORTE: Esta miniatura puede transportar 6 miniaturas de Infantería, Señor Fénix o <Craftworld>. Cada miniatura Wraithguard o Wraithblade ocupa el espacio de dos. No puede transportar miniaturas Propulsor de salto.

CLAVES DE FACCIÓN: Aeldari, Asuryani, Hueste, <Craftworld>

CLAVES: Vehículo, Transport, Volar, Falcon

NIGHT SPINNER

9 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Night Spinner	*	6+	*	6	7	12	*	8	3+

DAÑO
Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	1D3
1-3	8"	5+	1

Un Night Spinner es una sola miniatura equipada con una tejedora de muerte y una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Tejedora de muerte	48"	Pesada 2D6	7	0	2	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0. Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar la catapulta shuriken doble por un cañón shuriken.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para vehículos*.

HABILIDADES

Explosión. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Tanque gravítico. Mide siempre las distancias y alcances desde y hasta el casco de esta miniatura, aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES VEHÍCULO, VOLAR, NIGHT SPINNER



FIRE PRISM

9 POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Fire Prism	*	6+	*	6	7	12	*	8	3+

DAÑO
Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
7-12+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	1D3
1-3	8"	5+	1

Un Fire Prism es una sola miniatura equipada con un cañón de prisma y una catapulta shuriken doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón de prisma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Disperso	60"	Pesada 1D6	6	-3	1	-
- Concentrado	60"	Pesada 1D3	9	-4	1D3	-
- Lanza	60"	Pesada 1	12	-5	1D6	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.

OPCIONES DE EQUIPO
- Esta miniatura puede cambiar la catapulta shuriken doble por un cañón shuriken.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para vehículos*.

HABILIDADES

Descarga de láser de pulsos. Si esta miniatura se mueve a mitad de velocidad en su fase de movimiento (por ejemplo mueve una distancia menor a la mitad de su atributo de Movimiento) puede disparar su cañón de prisma dos veces en su siguiente fase de disparo (el cañón de prisma debe usarse con el mismo perfil y blanco en ambos disparos).

Explosión. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Tanque gravítico. Mide siempre las distancias y alcances desde y hasta el casco de esta miniatura, aunque tenga peana.

CLAVES DE FACCIÓN AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES VEHÍCULO, VOLAR, FIRE PRISM

9 POTENCIA

WAVE SERPENT

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Wave Serpent	*	6+	*	6	7	13	*	8	3+

Un Wave Serpent es una sola miniatura equipada con un cañón shuriken doble y una catapulta shuriken doble.

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
7-13+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	1D3
1-3	8"	5+	1

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Lanzamisiles Aeldari doble	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estallido solar	48"	Pesada 2D6	4	-1	1	-
- Misil estrella	48"	Pesada 2	8	-2	1D6	-
Lanza brillante doble	36"	Pesada 2	8	-4	1D6	-
Láser multitubo doble	36"	Pesada 8	6	0	1	-
Cañón shuriken doble	24"	Asalto 6	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Cañón estelar doble	36"	Pesada 4	6	-3	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el cañón shuriken doble por una lanza brillante doble, un láser multitubo doble, un cañón estelar doble o un lanzamisiles Aeldari doble.
- Esta miniatura puede cambiar la catapulta shuriken doble por un cañón shuriken.
- Esta miniatura puede elegir objetos de la lista de *Equipo para vehículos*.

HABILIDADES

Escudo serpiente. Reduce en 1 el daño que infligen las armas a distancia al Wave Serpent (hasta un mínimo de 1). Además, una vez por batalla, el Wave Serpent puede descargar el escudo serpiente en su fase de disparo. Para ello tira 1D6; con 2+ la unidad enemiga visible más cercana a 24" o menos sufre 1D3 heridas mortales. Una vez descargado el escudo, el Wave Serpent no puede beneficiarse de esta habilidad durante el resto de la batalla.

Explosión. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Tanque gravítico. Mide siempre las distancias y alcances desde y hasta el casco de esta miniatura, aunque tenga peana.

TRANSPORTE: Esta miniatura puede transportar 12 miniaturas de INFANTERÍA, SEÑOR FÉNIX o <CRAFTWORLD>. Cada miniatura WRAITHGUARD o WRAITHBLADE ocupa el espacio de dos. No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE, <CRAFTWORLD>

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORT, VOLAR, WAVE SERPENT



Elegante, rápido y protegido por un campo de energía ondulante, un Wave Serpent se desplaza con una carga de Guerreros de la Senda.

8 POTENCIA

CRIMSON HUNTER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Crimson Hunter	*	6+	*	6	6	12	3	8	3+

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP
7-12+	20-60"	2+
4-6	20-40"	3+
1-3	20-25"	4+

Un Crimson Hunter es una sola miniatura equipada con dos lanzas brillantes y un láser de pulso.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza brillante	36"	Pesada 1	8	-4	1D6	-
Láser de pulso	48"	Pesada 2	8	-3	3	-

HABILIDADES

Abatido. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se estrella y explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Alas de Khaine. Cuando esta miniatura Avanza, suma 20" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase. Cada vez que esta miniatura vaya a mover, primero puede girar en el sitio hasta 90° (esto no se tiene en cuenta para determinar la distancia que ha movido), y después mueve en línea recta hacia adelante. Una vez que haya movido puede girar otros 90°, como antes.

Cazadores de los cielos. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con las armas a distancia de esta miniatura que tengan como blanco a unidades que pueden **VOLAR**.

Difícil de impactar. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a esta miniatura en la fase de disparo.

Volador. Esta miniatura no puede cargar, sólo pueden cargarle unidades que puedan **VOLAR**, y en la fase de combate sólo puede atacar a, y ser atacada por, unidades que puedan **VOLAR**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, CRIMSON HUNTER

9 POTENCIA

CRIMSON HUNTER EXARCH

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Crimson Hunter Exarch	*	6+	*	6	6	12	3	8	3+

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP
7-12+	20-60"	2+
4-6	20-40"	3+
1-3	20-25"	4+

Un Crimson Hunter Exarch es una sola miniatura equipada con dos lanzas brillantes y un láser de pulso.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza brillante	36"	Pesada 1	8	-4	1D6	-
Láser de pulso	48"	Pesada 2	8	-3	3	-
Cañón estelar	36"	Pesada 2	6	-3	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar ambas lanza brillantes por dos cañones estelares.

HABILIDADES

Abatido. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se estrella y explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Alas de Khaine. Cuando esta miniatura Avanza, suma 20" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase. Cada vez que esta miniatura vaya a mover, primero puede girar en el sitio hasta 90° (esto no se tiene en cuenta para determinar la distancia que ha movido), y después mueve en línea recta hacia adelante. Una vez que haya movido puede girar otros 90°, como antes.

Cazadores de los cielos. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con las armas a distancia de esta miniatura que tengan como blanco a unidades que pueden **VOLAR**.

Difícil de impactar. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a esta miniatura en la fase de disparo.

Ojo de halcón. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con las armas a distancia de esta miniatura.

Volador. Esta miniatura no puede cargar, sólo pueden cargarle unidades que puedan **VOLAR**, y en la fase de combate sólo puede atacar a, y ser atacada por, unidades que puedan **VOLAR**.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, GUERRERO DE LA SENDA, <CRAFTWORLD>

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, CRIMSON HUNTER

"La mente de un Farseer es inhumana en su profundidad y complejidad. Carece de sentimientos de moral o misericordia, su conciencia se encuentra al borde de la destrucción espiritual. Que no caigan se debe a un equilibrio de restricciones que sólo un Aeldari puede entender. Para un mero humano es otro recordatorio de que no somos más que niños en comparación con esa antigua y poderosa raza."

- Inquisitor Czevak



La pasada rasante de un Hemlock Wraihfighter es una de las cosas más temidas en toda la galaxia, y hay buenas razones para ello.

10 POTENCIA

HEMLOCK WRAITHFIGHTER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Hemlock Wraithfighter	*	6+	3+	6	6	12	3	8	3+

Un Hemlock Wraithfighter es una sola miniatura equipada con dos guadañas-D pesadas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Guadaña-D pesada	16"	Asalto 1D3	12	-4	2	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M
7-12+	20-60"
4-6	20-40"
1-3	20-25"

HABILIDADES

Alas de Khaine. Cuando esta miniatura Avanza, suma 20" a su atributo Movimiento en lugar de tirar un dado esa fase. Cada vez que esta miniatura vaya a mover, primero puede girar en el sitio hasta 90° (esto no se tiene en cuenta para determinar la distancia que ha movido), y después mueve en línea recta hacia adelante. Una vez que haya movido puede girar otros 90°, como antes.

Abatido. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se estrella y explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Difícil de impactar. Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a esta miniatura en la fase de disparo.

Joyas espirituales. Tira 1D6 cada vez que esta miniatura con sufra una herida o herida mortal; con un 6+, ignora dicha herida.

Módulo de asalto mental. Las unidades deberán restar 2 a su atributo de Liderazgo mientras se encuentren a 12" o menos de cualquier Hemlock Wraithfighter enemigo.

Volador. Esta miniatura no puede cargar, sólo pueden cargarle unidades que puedan VOLAR, y en la fase de combate sólo puede atacar a, y ser atacada por, unidades que puedan VOLAR.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina Runas de Batalla (pág. 84). Sólo puede intentar manifestar el segundo efecto de poderes psíquicos de la disciplina Runas de Batalla. Por ejemplo si un Hemlock Wraithfighter conoce *Inspirar/Aterrar*, sólo puede intentar manifestar *Aterrar*.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, PSÍQUICO, CONSTRUCTO ESPECTRAL, HEMLOCK WRAITHFIGHTER

27 POTENCIA

WRAITHKNIGHT

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Wraithknight	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Un Wraithknight es una sola miniatura armada con dos cañones espectrales pesados, puños de hueso espectral titánicos y pies titánicos.

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HA	HP
13-24+	12"	3+	3+
7-12	10"	4+	4+
1-6	8"	5+	5+

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón espectral pesado	36"	Asalto 2	16	-4	1D6	-
Láser multitubo	36"	Pesada 4	6	0	1	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Cañón estelar	36"	Pesada 2	6	-3	1D3	-
Cañón solar	48"	Pesada 2D6	2	-3	1D3	-
Pies titánicos	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	Haz 3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma.
Mandoble espectral titánico	Com.	Combate	x2	-4	6	-
Puños de hueso espectral titánicos	Com.	Combate	Port.	-3	1D6	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar los cañones espectrales pesados por un mandoble espectral titánico y escudo dispersor o un cañón solar y escudo dispersor.
- Esta miniatura puede elegir hasta dos armas de las siguientes:
  - Láser multitubo
  - Cañón shuriken
  - Cañón estelar

HABILIDADES

Condenación ancestral (pág. 39)

Colapso catastrófico. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 sufre un colapso de efectos catastróficos, y cada unidad a 2D6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

Escudo dispersor. Una miniatura con escudo dispersor tiene una salvación invulnerable de 5+.

Espectro imparable. Un Wraithknight puede disparar y/o cargar aunque se haya Retirado en la fase de movimiento ese turno. Cuando se Retira puede moverse sobre las miniaturas de INFANTERÍA enemigas, aunque al final de su movimiento debe estar a más de 1" de toda unidad enemiga. Además, no recibe el penalizador al impactar por mover y disparar armas Pesadas. Finalmente, un Wraithknight sólo se beneficia de cobertura si ésta tapa al menos a la mitad de la miniatura desde el punto de vista de la unidad que dispara.

CLAVES DE FACCIÓN: AELDARI, ASURYANI, HUESTE ESPECTRAL, <CRAFTWORLD>

CLAVES: MONSTRUO, TITÁNICO, CONSTRUCTO ESPECTRAL, WRAITHKNIGHT



LA FORJA DE VAUL

Para las razas menores de la galaxia, las avanzadas armas de los Asuryani son tan enigmáticas como las que ellos portan. Para los Asuryani, cada arma es una extensión del arte de la guerra, herramientas de batalla en las que demandan la misma perfección en forma y función que esperan de sí mismos. Los perfiles de todo su equipo se detallan a continuación.

ARMAS A DISTANCIA						
ARMA	**ALC.**	**TIPO**	**F**	**FP**	**D**	**HABILIDADES**
Bomba de fusión	4"	Granada 1	8	-4	1D6	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma si el blanco es un **Vehículo**.
Cañón D	24"	Pesada 1D3	12	-4	1D6	Esta arma puede elegir como blanco unidades que no sean visibles a quien dispara.
Cañón de prisma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Disperso	60"	Pesada 1D6	6	-3	1	-
- Concentrado	60"	Pesada 1D3	9	-4	1D3	-
- Lanza	60"	Pesada 1	12	-5	1D6	-
Cañón de vibración	48"	Pesado 1D3	7	-1	2	El FP de esta arma mejora en 1 (hasta un máximo de -3) y suma 1 a sus tiradas para herir (hasta un máximo de +2) por cada cañón de vibración que ya haya disparado a ese mismo blanco en esta fase. Por ejemplo, si una miniatura con cañón de vibración dispara a una unidad y es la tercera en hacerlo, tiene FP -3 y suma 2 a sus tiradas para herir. Si esta arma inflige cualquier daño a una unidad enemiga, la unidad no puede Avanzar en su siguiente fase de movimiento a menos que pueda **Volar**.
Cañón espectral	12"	Asalto 1	10	-4	1D6	-
Cañón espectral pesado	36"	Asalto 2	16	-4	1D6	-
Cañón estelar	36"	Pesada 2	6	-3	1D3	-
Cañón estelar doble	36"	Pesada 4	6	-3	1D3	-
Cañón shuriken	24"	Asalto 3	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Cañón shuriken doble	24"	Asalto 6	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Cañón solar	48"	Pesada 2D6	6	-3	2	-
Catapulta shuriken	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken Avenger	18"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Catapulta shuriken doble	12"	Asalto 4	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Condenación Aullante (disparo)	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.
Garra de halcón	24"	Asalto 4	5	0	1	-
Granada de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	-
Guadaña-D	8"	Asalto 1D3	10	-4	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Guadaña-D pesada	16"	Asalto 1D3	12	-4	2	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Lanza brillante	36"	Pesada 1	8	-4	1D6	-
Lanza brillante doble	36"	Pesada 2	8	-4	1D6	-
Lanza bruja (disparo)	12"	Asalto 1	9	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Lanza estelar (disparo)	6"	Asalto 1	8	-4	2	-
Lanza láser (disparo)	6"	Asalto 1	6	-4	2	-
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Lanzallamas aliento de dragón	8"	Asalto 1D6	5	-1	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Lanzamisiles Aeldari	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estallido solar	48"	Pesada 1D6	4	-1	1	-
- Misil estrella	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	-
Lanzamisiles Aeldari doble	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estallido solar	48"	Pesada 2D6	4	-1	1	-
- Misil estrella	48"	Pesada 2	8	-2	1D6	-

ARMAS A DISTANCIA						
ARMA	**ALC.**	**TIPO**	**F**	**FP**	**D**	**HABILIDADES**
Lanzamisiles segador	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil estrella	48"	Pesada 1	8	-2	3	-
- Misil pléyade	48"	Pesada 2	5	-2	2	-
Lanzamisiles tempestad	36"	Pesada 2D6	4	-2	1	Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.
Láser de asalto	24"	Asalto 4	3	0	1	-
Láser de pulso	48"	Pesada 2	8	-3	3	-
Láser multitubo	36"	Pesada 4	6	0	1	-
Láser multitubo doble	36"	Pesada 8	6	0	1	-
El Maugetar (disparo)	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de -1.					
- Aullador	36"	Asalto 1	6	-1	1	Si un ataque de esta arma elimina a una miniatura de **INFANTERÍA**, su unidad sufre 1D3 heridas mortales.
- Shuriken	36"	Asalto 4	6	-1	1	-
Muerte Silenciosa	12"	Asalto 4	Port.	-3	1	-
El Ojo de la Furia	3"	Pistola 1D6	6	-2	1	Esta arma sólo puede disparar una vez por batalla.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Rifle largo de Ranger	36"	Pesada 1	4	0	1	Esta arma puede tener como blanco a un **PERSONAJE** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Rifle monofilamento	12"	Asalto 2	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0.
Pica ígnea	18"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Pinza de escorpión (disparo)	12"	Asalto 2	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Pistola de fusión	6"	Pistola 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Pistola shuriken	12"	Pistola 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -3 en vez de 0.
Portador del vacío	48"	Pesada 1	4	-3	3	Esta arma puede tener como blanco a un **PERSONAJE** aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Esta arma hiere con 2+, a menos que el blanco sea un **VEHÍCULO**. Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Tejedora de muerte	48"	Pesada 2D6	7	0	2	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0. Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.
Tejedora de sombras	48"	Pesada 1D6	6	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de 0. Esta arma puede tener como blanco a unidades no visibles para el portador.

"Antaño, nuestra gente miraba el mar de estrellas y percibía posibilidades infinitas. Tras la Caída, mirábamos y vehíamos incontables amenazas, y eclipsándolas a todas, el lugar de nacimiento del Gran Enemigo, al que ni siquiera soportábamos mirar. Latía. Llamaba a nuestras mentes. La mirada de un ojo maléfico, siempre vigilante acosaba nuestros sueños, proyectando una sombra sobre nuestro paado, presente y futuro. Pero ahora la Gran Fisura ha llegado y la malicia de La Sedienta es palpable en el aire que respiramos. La mancha corrupta antaño confinada al Ojo del Terror nos rodea a todos y no hay refugio donde esconderse. Las Hebras del destino se estrechan pero el destino aún puede ser moldeado por aquellos que tenemos suficiente fuerza para hacerlo. Así pues debemos ir de nuevo a la guerra, mi última guerra y allí me enfrentaré a la mirada de Slaanesh sin miedo. ¿Quiénes entre vosotros me seguiréis?"

- Eldrad Ulthran, Exiliado de Ulthwé

ARMAS DE COMBATE						
ARMA	**ALC.**	**TIPO**	**F**	**FP**	**D**	**HABILIDADES**
Archa de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Archa estelar	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, debes restar 1 a la tirada para impactar
Báculo brujo	Com.	Combate	Port.	0	2	Esta arma siempre hiere con 2+.
Báculo de Ulthamar	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-
Condenación Aullante (combate)	Com.	Combate	+2	-4	1D6	Tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con esta arma.
Cuchillas de energía	Com.	Combate	Port.	-2	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Ejecutora	Com.	Combate	+1	-3	1D3	-
La Espada Brillante	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Si esta arma hiere a una unidad enemiga, tu oponente resta 1 a sus tiradas para impactar hasta el final del turno.
Espada bruja	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
La Espada de Asur	Com.	Combate	+1	-3	1D3	Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre 1D3 heridas mortales adicionales a cualquier otro daño.
Espada de Destrucción	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Espada escorpión	Com.	Combate	+1	0	1	-
Espada implacable	Com.	Combate	Port.	-2	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, el blanco sufre una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Espadas espectrales	Com.	Combate	+1	-3	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Espadas gemelas	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma en la fase de combate.
Filo Aeldari	Com.	Com.	Port.	0	1	Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma.
Sable del dechado	Com.	Combate	Port.	-4	1	Puedes repetir las tiradas para impactar y herir fallidas con esta arma.
Hacha espectral	Com.	Combate	+2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Hacha Ígnea	Com.	Combate	Port.	-4	1D3	-
Lanza bruja (combate)	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Lanza del Crepúsculo	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	Esta arma siempre hiere con 2+.
Lanza estelar (combate)	Com.	Combate	Port.	-4	2	Los ataques con esta arma tienen Fuerza 8 si el portador ha cargado este turno.
Lanza láser (combate)	Com.	Combate	Port.	-4	2	Los ataques con esta arma tienen Fuerza 6 si el portador ha cargado este turno.
Mandoble espectral	Com.	Combate	+2	-4	1D6	-
Mandoble espectral titánico	Com.	Combate	x2	-4	6	-
El Maugetar (combate)	Com.	Combate	+2	-2	1D3	-
Pies titánicos	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	Haz 3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma.
Pinza de escorpión (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-
Puños de hueso espectral titánicos	Com.	Combate	Port.	-3	1D6	-
Puños de hueso espectral	Com.	Combate	Port.	-3	3	-
Puños de Wraithguard	Com.	Combate	Port.	-1	1D3	-
Sable mordedor	Com.	Combate	+2	-1	2	-

"Alcanzaremos la supremacía o la venganza."

-Proverbio de Biel-Tan

OTRO EQUIPO	
EQUIPO PARA VEHÍCULOS	**EFECTO**
Joyas espirituales	Tira 1D6 cada vez que una miniatura con joyas espirituales sufra una herida o herida mortal; con un 6, ignora esa herida.
Matriz de puntería cristalina	Una miniatura con matriz de puntería cristalina no recibe el penalizador al impactar por mover y disparar un arma Pesada si tiene como blanco a la unidad enemiga más cercana.
Motores estelares	Cuando una miniatura con motores estelares Avanza, suma 2D6" en vez de 1D6" a su atributo Movimiento durante esa fase.
Turbinas vectoriales	Cuando una miniatura con motores estelares Avanza, tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de las armas a distancia que la tengan como blanco hasta tu próxima fase de movimiento.









ELEGANCIA LETAL

Esta sección contiene las reglas para ejércitos Veteranos que incluyan destacamentos de Craftworlds, es decir, destacamentos formados sólo por unidades de los Craftworlds (tal y como se define a continuación). Dichas reglas incluyen las habilidades siguientes y una serie de Estratagemas, así como los rasgos de Señor de la guerra, disciplinas psíquicas, Reliquias y Objetivos tácticos. Estas reglas trasladan el carácter y el estilo marcial de los Craftworlds a tus partidas de Warhammer 40,000.

UNIDADES DE LOS CRAFTWORLDS

Las reglas de esta sección suelen referirse a "unidades de los Craftworlds" y "señores de la guerra de los Craftworlds". Esto se refiere a cualquier unidad o señor de la guerra con la clave de facción **ASURYANI**. Ten en cuenta que la organización de otros Aeldari, como los Harlequins y los Drukhari es muy diferente a la del resto, así que no pueden usar las reglas ni habilidades de esta sección y tienen sus reglas y habilidades específicas.

Ciertas unidades de este libro pueden ganar la clave **YNNARI** si forman parte de un ejército Renacido, como se explica en otras publicaciones. Si un destacamento incluye alguna unidad **YNNARI**, dejará de considerarse un destacamento de Craftworld y no tendrá ninguna de las habilidades siguientes.

HABILIDADES

Los destacamentos de Craftworlds tienen las siguientes Habilidades.

La Senda de la Guerra

No hay paz entre las estrellas, ni siquiera en los confines más alejados de la galaxia. Para poder sobrevivir a los numerosos conflictos que la asolan, cada craftworld se ha visto forzado a adoptar un estado de guerra permanente. Tradicionalmente, en tiempos de necesidad, los ciudadanos-soldado eran llamados a la batalla. Sin embargo, en la actualidad dicha necesidad es constante, con lo que cada hijo e hija de Asuryan debe vivir luchando por su hogar y su raza.

Si tu ejército es Veterano, todas las unidades de Tropas del Destacamento de Craftworlds ganan esta habilidad. Una de dichas unidades que se encuentre dentro del alcance de un marcador de objetivo (tal como se especifica en la misión) controlará el marcador de objetivo incluso si hay más miniaturas enemigas dentro de ese alcance. Si una unidad enemiga tiene una habilidad similar, el marcador de objetivo será controlado por el jugador que tenga más miniaturas dentro del alcance.

Atributos de los Craftworlds

Cada uno de los craftworlds que escaparon a la Caída se fueron por sus propios motivos. En los milenios transcurridos desde aquel cataclismo, cada craftworld ha desarrollado sus propias tradiciones, incluyendo huestes que luchan de maneras únicas.

Si tu ejército es Veterano, todas las unidades del Destacamento de Craftworlds ganan un Atributo de Craftworld, siempre y cuando todas las unidades de dicho Destacamento sean del mismo craftworld. El Atributo ganado depende del craftworld, tal como muestra la tabla de la derecha. Por ejemplo, todas las unidades de un Destacamento **SAIM-HANN** ganan el Atributo de Craftworld de Hueste Salvaje.

Si has elegido un craftworld que no tiene asociado un Atributo de Craftworld, puedes elegir el atributo que mejor se preste al estilo de lucha y las estrategias de los guerreros oriundos de allí.



Héroes de Leyenda

La inclusión de un **PHOENIX LORD** en un Destacamento de Craftworlds no impide a otras unidades de dicho Destacamento ganar un Atributo de Craftworld. Sin embargo, los propios Phoenix Lords nunca pueden beneficiarse de un Atributo de Craftworld.

"No te equivoques mon-keigh, no luchamos por ti, o por tu Emperador cadáver. Si somos aliados, aquí y ahora, es porque el destino ha tenido a bien unir nuestros caminos, pero no te alegres tan rápido de que nuestros futuros estén entrelazados. Si vivimos para ver amanecer otro día, haz lo siguiente: ordena a tus soldados que cesen de disparar su primitiva artillería contra la cresta de colinas, porque es allí donde llegará la hueste Asuryani. Los míos harán retroceder al enemigo hasta vuestras líneas, así que haréis bien en estar preparados; y, por favor, por encima de todo, cuando estés cerca de mí colócate contra el viento. No soporto vuestro olor."

- Beac-dair, Ranger de Alaitoc, enlace con las fuerzas Imperiales

ATRIBUTOS DE LOS CRAFTWORLDS

ALAITOC: AÑAGAZA
Mediante una combinación de sigilo, informes de exploradores y un camuflaje sin par, las unidades de Alaitoc pueden ocultarse en el campo de batalla.

Tu oponente debe restar 1 a las tiradas para impactar de ataques que tengan como objetivo una unidad con este atributo a una distancia superior a 12".

BIEL-TAN: LA ESPADA EN EL VIENTO
Las huestes Biel-Tan son famosas por el espíritu indomable de sus guerreros, y por las prodigiosas tormentas de fuego shuriken que descargan sobre el enemigo.

Suma 1 al atributo Liderazgo de los **Guerreros de la Senda** con este atributo. Además, puedes repetir tiradas de impactar de 1 de las armas shuriken empleadas por unidades con este atributo. Es un arma shuriken todo perfil de arma que incluya la palabra "shuriken" (p.ej. pistola shuriken, catapulta shuriken Avenger, etc.) El Arco de Kurnos también es un arma shuriken.

IYANDEN: AGUANTE ESTÓICO
La tenacidad de los guerreros de Iyanden es legendaria. Su Craftworld ha sufrido mucho, pero el espíritu tanto de sus vivos como de sus muertos sigue siendo indomable.

Una unidad con este atributo nunca puede perder más de una miniatura como resultado de un único chequeo de moral fallido. Además, si una unidad con tabla de Daño posee este atributo, dobla el número de heridas que tiene siempre que debas consultar la tabla para determinar sus atributos.

SAIM-HANN: HUESTE SALVAJE
Cada miembro de una hueste de Saim-Hann ansía ser el primero en la lucha, el que ganará toda la gloria. Nada se interpone entre ellos y su presa.

Puedes repetir tiradas fallidas de las unidades con este atributo. Adicionalmente, las unidades de **Motoristas** con este atributo no sufren el penalizador a sus tiradas por mover y disparar Armas Pesadas.

ULTHWÉ: VISIÓN DE LOS CONDENADOS
Todos los Aeldari están físicamente en sintonía, pero nadie lo está como los de Ulthwé. Mancillados quizá por su proximidad con el Ojo del Terror, su intuición roza la presciencia.

Tira 1D6 cada vez que una miniatura con este atributo pierde una herida; con un 6 la herida es ignorada. Si una miniatura tiene una habilidad similar (por ejemplo, la habilidad Joyas espirituales de un Hemlock Wraithfighter o la habilidad Yelmo cristalino de un Farseer) puedes escoger qué habilidad usar cuando una miniatura pierda una herida, pero no puedes usar ambas.





ESTRATAGEMAS

Si tu ejército es Veterano e incluye cualquier destacamento de Craftworlds (pág. 76) que no sea un Destacamento auxiliar de apoyo, tienes acceso a las Estratagemas que mostramos a continuación, lo que implica que puedes gastar Puntos de Mando para activarlas. Esto ayudará a reflejar las estrategias y tácticas únicas usadas por los Asuryani en el campo de batalla.

1PM

AGILIDAD INCOMPARABLE

Estratagema Craftworlds

La gracilidad de movimientos en la batalla y la eficiencia inmisericorde son virtudes muy apreciadas en los ejércitos de los craftworlds. Como si fueran las destellantes espadas de Khaine, los Asuryani atraviesan las filas de sus enemigos.

Usa esta Estratagema antes de mover una unidad Asuryani de tu ejército en la fase de movimiento. Si la unidad Avanza esta fase, añade 6" a su movimiento en lugar de tirar 1D6.

1PM

ESCUDO CELESTIAL

Estratagema Craftworlds

En ocasiones los Guardians van equipados con escudos celestiales, campos de fuerza activados psíquicamente que les permiten evitar el fuego enemigo en momentos cruciales de la batalla.

Usa esta Estratagema en la fase de disparo del enemigo, cuando una unidad Guardian amistosa sea seleccionada como blanco de un ataque. Dicha unidad tiene una salvación invulnerable de 4+ para el resto de esa fase de disparo.

1PM

ATACAR DESDE LAS NUBES

Estratagema Craftworlds

A menudo los Asuryani despliegan Falcons y Wave Serpents en la atmósfera baja en lugar de hacerlo en superficie. A una señal, atacan antes de que el enemigo tenga ocasión de reaccionar.

Usa esta Estratagema durante el despliegue si no has usado la Estratagema Ataque desde la telaraña (pág. 78) en esta batalla. Puedes desplegar un Vehículo Asuryani de tu ejército que pueda Volar en las nubes en lugar de situarlo en el campo de batalla. Puede descender al final de cualquiera de tus fases de movimiento. Despliégalo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Si usas esta Estratagema en un transporte, todas las unidades embarcadas en su interior permanecerán en él cuando despliegue en las nubes.

1PM/ 3PM

TESORO DEL CRAFTWORLD

Estratagema Craftworlds

En tiempos de gran necesidad, el Consejo de Videntes de un craftworld puede autorizar el uso de todos los tesoros del mundo astronave, armando a sus tropas con artefactos de extraordinario poder.

Usa esta Estratagema antes de la batalla. Tu ejército puede tener un Vestigio de Gloria adicional por 1 PM, o dos Vestigios de Gloria adicionales por 3 PM. Todos los Vestigios de Gloria que incluyas deben ser diferentes y entregarse a Personajes Craftworld diferentes. Esta Estratagema sólo puede usarse una vez.

2PM

ADVERTIDOS

Estratagema Craftworlds

Los Farseers son capaces de desenredar las Hebras del Destino, y así advertir a sus guerreros ante las emboscadas enemigas.

Usa esta Estratagema inmediatamente después de que tu oponente despliegue una unidad como refuerzos y dentro de la línea de visión de una de tus unidades <Craftworld>, que a su vez se encuentre a 6" o menos de un Farseer <Craftworld>. Tu unidad puede disparar de inmediato contra esa unidad enemiga como si fuera la fase de disparo.

1PM

CONSEJO DE VIDENTES

Estratagema Craftworlds

Juntos, los Farseers y Warlocks son mucho más poderosos que la suma de sus partes, llegando al extremo de moldear la realidad a su voluntad.

Usa esta Estratagema en tu fase psíquica si una unidad Farseer <Craftworld> está a 6" o menos de una unidad Warlock <Craftworld> amiga. Puedes sumar 1 a los resultados de cualquier chequeo Psíquico que lleves a cabo para esas dos unidades durante el resto de esta fase.

2PM

FANTASMA

Estratagema Craftworlds

Los Asuryani son maestros del engaño y emplean holoemisores y fantasmas psíquicos para engañar a los exploradores enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno. Elige hasta tres unidades Asuryani de tu ejército que estén en el campo de batalla. Puedes retirar inmediatamente estas unidades del campo de batalla y desplegarlas de nuevo tal y como se describe en la sección Despliegue de la misión que estés jugando (si redespliegas un transporte, todas las unidades embarcadas en su interior permanecen en él cuando vuelve a ser desplegado).

1PM/ 3PM

ATAQUE DESDE LA TELARAÑA

Estratagema Craftworlds

Las huestes de los Asuryani usan los antiguos portales de la telaraña para golpear sin avisar.

Usa esta Estratagema durante el despliegue si no has usado la Estratagema Atacar desde las nubes (pág. 78) en esta batalla. Si gastas 1 PM, puedes desplegar una unidad de Infantería Asuryani o Motoristas Asuryani de tu ejército en la telaraña en lugar de situarla sobre el campo de batalla. Una unidad en la telaraña puede emerger al final de cualquiera de tus fases de movimiento. Despliégala en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier unidad enemiga. Esta Estratagema sólo se puede usar una vez por batalla.

FUEGO COORDINADO

1PM

Estratagema Craftworlds

Los Fire Prisms pueden combinar su potencial destructio para lanzar rayos de energía láser ultrapoderosos.

Usa esta Estratagema cuando elijas un blanco para un cañón de prisma de un Fire Prism. No resuelvas los ataques de esa arma hasta el final de la fase. Hasta entonces, cualquier Fire Prims <CRAFTWORLD> de tu ejército puede enlazar su fuego con el Fire Prism si se encuentra visible para ella y a 60" o menos de ellos. Si lo están, al desplegar sus cañones de prisma pueden elegir como blanco la unidad que el primer Fire Prism eligió con su cañón de prisma; ignorando alcance y visiblidad y repitiendo las tiradas para impactar y herir fallidas. Al final de la fase, resuelve los disparos de cañones de prisma desde el primer Fire Prism, repitiendo tiradas para impactar y herir fallidas si al menos otro Fire Prism enlazó su fuego con él.

REACCIONES RELÁMPAGO

2PM

Estratagema Craftworlds

Los Aeldari procesan pensamientos y emociones a una velocidad descomunal, con unas reacciones tan rápidas que parecen capaces de esquivar ataques que impactarían a cualquier otro blanco.

Usa esta Estratagema cuando una unidad de INFANTERÍA ASURYANI, o una unidad ASURYANI amiga con la palabra clave VOLAR, es elegida como blanco de un ataque enemigo en la fase de disparo o de combate. Resta 1 de todas las tiradas para impactar que tengan como blanco la unidad durante el resto de la fase.

MAESTRÍA INCOMPARABLE

1PM

Estratagema Craftworlds

La increíble disciplina de los Farseer los sitúa entre los psíquicos más formidables de la galaxia.

Usa esta Estratagema cuando un FARSEER ASURYANI manifieste con éxito su último poder psíquico durante una fase psíquica. Dicho psíquico puede intentar manifestar un poder psíquico adicional este turno.

CONCORDANCIA DE PODER

1PM

Estratagema Craftworlds

Los psíquicos de un cónclave Warlock pueden centrarse y dirigir sus poderes para incrementar sustancialmente su alcance.

Usa esta Estratagema cuando un Warlock Conclave ASURYANI manifieste con éxito un poder psíquico de Runas de Batalla. Puedes doblar el alcance del poder manifestado.

RUNAS DE VISIONADO

2PM

Estratagema Craftworlds

Un Farseer usa las runas de visionado para orientarse por entre las siempre cambiantes Hebras del Destino. Puede aprovechar las verdades que le sean reveladas para aniquilar a sus enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de cualquier fase. Selecciona a un FARSEER de tu ejército. Hasta el final de la fase, puedes repetir todas las tiradas para herir de 1 por unidades <CRAFTWORLD> amigas a 6" o menos de ese FARSEER.

PROYECTORES DE CAMPO DE ENERGÍA SOBRECARGADOS

1PM

Estratagema Craftworlds

El proyector de campo de energía de un Wave Serpent puede sobrecargarse en momentos de necesidad a fin de descargar oleadas adicionales de energía contra el enemigo.

Usa esta Estratagema en tu fase de disparo. Al hacerlo, elige un Wave Serpent amigo que haya descargado su escudo serpiente en un turno anterior. Puede descargar de inmediato el escudo serpiente de nuevo.

MISIL HALCÓN

1PM

Estratagema Craftworlds

Algunos lanzamisiles Aeldari van equipados con misiles halcón, diseñados para hacer blanco en los voladores enemigos.

Puedes usar esta Estratagema justo antes de que una miniatura INFANTERÍA ASURYANI de tu ejército ataque con un Lanzamisiles Aeldari a una unidad que pueda VOLAR. Haces una única tirada con el arma esta fase, pero sumas 1 a la tirada para impactar y, si impactas el blanco sufre 1D3 heridas mortales.

EL GRAN ENEMIGO

1PM

Estratagema Craftworlds

El Dios del Chaos Slaanesh es despreciado por los Aeldari, que odian a sus seguidores con todas sus fuerzas.

Puedes usar esta Estratagema cuando una unidad ASURYANI amiga sea elegida para combatir. En tal caso, podrás repetir las tiradas para herir fallidas que efectúes por dicha unidad si el blanco del ataque tiene la palabra clave SLAANESH.

DISPARAR Y OCULTARSE

1PM

Estratagema Craftworlds

Los Aeldari son maestros en atacar a su blanco con una rápida sucesión de disparos antes de maniobrar rápidamente para ponerse en cobertura o desaparecer de su vista.

Puedes usar esta Estratagema después de que una unidad ASURYANI amiga dispare en tu fase de disparo. En tal caso, la unidad podrá moverse de inmediato 7" como si estuviera en su fase de movimiento (no puede Avanzar como parte de este movimiento).

DESDÉN SUPREMO

1PM

Estratagema Craftworlds

"Hubo un tiempo en que las propias estrellas vivieron y murieron según nuestros designios, y aún así os atrevéis a oponeros a nuestra voluntad." - Farseer Mirehn Bielann

Usa esta Estratagema cuando una unidad ASURYANI sea elegida para atacar durante la fase de combate. Cada vez que obtengas una tirada para impactar de 6+ para una miniatura de esta unidad durante esta fase, podrá efectuar de inmediato un ataque adicional contra el mismo blanco usando la misma arma. Estos ataques adicionales no pueden generar a su vez más ataques.

2PM

RETIRADA FINGIDA

Estratagema Craftworlds

ELos Aeldari son elusivos y sus acciones impredecibles y engañosas. Lo que parece ser una retirada en un momento, se revela como el preludio de un ataque devastador al instante.

Usa esta Estratagema si una unidad **Asuryani** de tu ejército se Retira. La unidad puede seguir disparando y cargar este turno.

2PM

LÁGRIMAS DE ISHA

Estratagema Craftworlds

Según las leyendas Aeldari, las joyas espirituales fueron creadas a partir de las lágrimas que dejó caer la diosa Isha cuando fue separada de sus hijos mortales. En ocasiones, se dice que puede intervenir para salvar a un espíritu de la destrucción.

Usa esta Estratagema al inicio de tu turno. Selecciona una miniatura de **Constructo espectral**. Dicha miniatura recupera de inmediato 1D3 heridas perdidas.

1PM

EL PODER DE VAUL

Estratagema Craftworlds

Las armas de apoyo pueden combinar su potencia de fuego para liberar una tormenta de energía destructiva contra el enemigo.

Usa esta Estratagema en tu fase de disparo si un arma de apoyo de tu ejército está a 6" o menos de otra arma de apoyo **<Craftworld>** amiga. Puedes repetir las tiradas para herir de ambas armas de apoyo durante el resto de esta fase.

3PM

EL AVATAR RENACIENTE

Estratagema Craftworlds

El Avatar de Khaine surge desde el centro de un montículo de enemigos muertos, rugiendo y negándose a morir.

Usa esta Estratagema en la fase de combate si un Avatar de Khaine muere. No retires el Avatar de Khaine como baja. En su lugar, tira 1D6 después de que la unidad enemiga que lo ha matado resuelva todos sus ataques. El Avatar de Khaine permanece en el campo de batalla con esa cantidad de heridas restantes.

1PM

VAGABUNDOS

Estratagema Alaitoc

Algunos Rangers Alaitoc se pierden en su estilo de vida y se convierten en Vagabundos, asesinos tan expertos en el sigilo y la ocultación que resultan casi invisibles.

Usa esta estratagema al inicio de una fase de disparo enemiga. Elige a una unidad **Alaitoc Ranger** que esté en cobertura. Los ataques que tomen como blanco a esa unidad esta fase sólo impactarán con resultados de 6, independientemente de los modificadores que se apliquen.

2PM

CORTE DEL JOVEN REY

Biel-Tan Stratagem

La presencia de un Avatar of Khaine inspira a los guerreros de Biel-Tan a desatar su furia destructiva aún más de lo normal.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Al hacerlo, elige una unidad de **Guerreros de la Senda** de **Biel-Tan** de tu ejército que contenga un Exarch. Puedes sumar 2 al resultado de la tirada para ver lo lejos que la unidad puede cargar en esa fase de carga, y puedes repetir las tiradas para impactar de 1 para esa unidad en la subsiguiente fase de combate. Si la unidad está a 6" o menos del Avatar of Khaine cuando se use la Estratagema, en lugar de eso suma 3 a la tirada de carga y repite las tiradas para impactar fallidas.

1PM

VISIÓN ESPECTRAL GUIADA

Estratagema Iyanden

Cuando los ejércitos de Iyanden marchan a la batalla, las Huestes Espirituales van en el centro. En ellas van los Spiritseers, cuyas mentes cubren el vacío entre el mundo real y el de los espíritus.

Usa esta Estratagema al inicio de tu turno. Al hacerlo, elige un Spiritseer **Iyanden** de tu ejército. Hasta el final de tu siguiente turno el alcance de la habilidad Marca espiritual de dicha miniatura aumentará de 6" a 12", y permitirá a las unidades de **Constructo espectral** de **Iyanden** amigas repetir todas las tiradas para impactar fallidas, en lugar de sólo las que saquen un 1.

1PM

GUERREROS DE LOS VIENTOS RUGIENTES

Estratagema Saim-Hann

Al igual que la ensangrentada lanza de Khaine, estos Aeldari atacan desde los cielos, lanzando gritos de guerra desaforados.

Usa esta Estratagema cuando una unidad de **Motoristas** de **Saim-Hann** Avance. Dicha unidad aún puede cargar en el mismo turno, y puede repetir las tiradas para impactar en las que saque 1 durante la fase de combate de ese turno.

1PM

DISCIPLINA DESDE LOS BLACK GUARDIANS

Estratagema Ulthwé

Los Black Guardians de Ulthwé son soldados profesionales con una disciplina y habilidad que supera a la de sus hermanos en otros craftworlds.

Usa esta Estratagema al inicio de cualquier fase de disparo o combate. Elige una unidad **Ulthwé Guardian** de tu ejército. Añade 1 a todas las tiradas para impactar hechas por esa unidad hasta el final de la fase.

"Sólo traemos muerte, y sólo dejamos carroña. Es un mensaje que hasta un humano es capaz de entender."

- Reqhiel de los Hijos de Fuegan

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Los líderes de los Asuryani pueden contarse entre los tácticos más brillantes en una galaxia llena de combatientes.

Si un **PERSONAJE** de los Craftworlds es tu Señor de la guerra puedes elegir para él uno de los siguientes Rasgos de Señor de la guerra Asuryani o puedes tirar un dado para generarlos aleatoriamente.

1D6 RESULTADO

1 EMBOSCADA DE FILOS

Los sentidos del Señor de la guerra atraviesan la bruma de la batalla. Sabiendo el preciso momento en que hay que golpear, ordena a los suyos lanzar una tormenta de espadas, descargas de energía y afilados shurikens contra el enemigo.

Cada vez que durante la fase de combate obtengas una tirada para impactar de 6 o más con una unidad <**CRAFTWORLD**> amiga que esté a 6" o menos de tu Señor de la guerra, el valor de FP de dicho ataque se incrementa en 1 (por ej., FP0 se convierte en FP-1, FP-1 se convierte en FP-2, y así sucesivamente).

2 VISIÓN DE EVENTOS DISTANTES

Los afinadísimos instintos de supervivencia del Warlord le permiten usar cada ventaja del campo de batalla para cumplir sus planes, llegando hasta las líneas enemigas sin ser visto.

Las unidades enemigas no pueden efectuar disparos defensivos contra tu Señor de la guerra.

3 CELERIDAD DE HALCÓN

El Señor de la guerra se mueve a través de ruinas y terreno devastado con una agilidad y seguridad totales en busca de sus presas.

Suma 2 al atributo de Movimiento de tu Señor de la guerra.

4 EMISARIO DEL DESTINO

Las Hebras del Destino se retuercen en torno al Señor de la guerra, los caminos del destino manipulados para mantenerle a salvo de todo mal, de modo que pueda eliminar a sus enemigos.

Suma 1 al atributo de Heridas de tu Señor de la guerra. Además, tira un dado cada vez que pierda una herida. Con un resultado de 6, tu Señor de la guerra no pierde la herida.

5 MARCA DEL CAZADOR INCOMPARABLE

El Señor de la guerra es un cazador diestro y un tirador certero. Sus disparos siempre aciertan allí donde es necesario, y con cada baja que causa acerca más la victoria a su bando.

Tu Señor de la guerra puede elegir como blanco durante la fase de disparo a **PERSONAJES** incluso aunque no sean la miniatura enemiga más cercana a él.

6 VIDENTE DEL VECTOR CAMBIANTE

El Señor de la guerra es lo bastante sabio como para poder leer las hebras del destino, viendo muchos futuros posibles entre la maraña del combate.

Una vez por ronda de batalla puedes repetir una tirada para impactar, para herir, de salvación, un chequeo psíquico o un chequeo de Rechazar a la bruja que hagas con tu Señor de la guerra.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA DE LOS CRAFTWORLDS

Si quieres puedes elegir un rasgo de Señor de la guerra específico de un Craftworld de esta lista en lugar de la de señores de la guerra Asuryani (ver a la izquierda), pero solo si tu señor de la guerra pertenece a dicho craftworld.

PERSONAJES CON NOMBRE Y RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Los grandes héroes Asuryani ejemplifican las tácticas bélicas de su craftworld. Si un personaje con nombre es tu Señor de la guerra, debe tener el rasgo asociado a su Craftworld. Por ejemplo, el Prince Yriel tendrá el rasgo de Iyanden, Resolución duradera. Un Lord Fénix nunca podrá tener rasgos de Señor de la guerra.

CRAFTWORLD	RASGO
Alaitoc	**Líder puritano.** *Creyente fanático en la superioridad de su craftworld, este Señor de la guerra inspira en los suyos una disciplina inquebrantable.* Mientras todas las unidades amigas a 6" de tu Señor de la guerra sean unidades **ALAITOC**, dichas unidades superan de manera automática los chequeos de Moral.
Biel-Tan	**Líder natural.** *La inteligencia táctica y el uso de matrices de puntería son algo natural para este Señor de la guerra.* Al inicio de tu fase de disparo, elige una unidad **BIEL-TAN** amistosa a 3" o menos de tu Señor de la guerra. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas que efectúes por la unidad en dicha fase.
Iyanden	**Resolución duradera.** *La fuerza de voluntad de este Señor de la guerra no tiene rival.* Tu Señor de la guerra puede intentar rechazar un poder psíquico en cada fase psíquica del enemigo (si tu Señor de la guerra es un **PSÍQUICO**, puede intentar rechazar un poder psíquico más de lo normal).
Saim-Hann	**Jefe de los Jinetes Salvajes.** *La gloria bendice a los valientes, tal como dicen en Saim-Hann.* Cuando tu Señor de la guerra se una al combate o lleve a cabo una Intervención heroica, podrá moverse 3" hacia el **PERSONAJE** enemigo más cercano en lugar de hacia la miniatura enemiga más cercana. Además, si tu Señor de la guerra elige como blanco al mismo **PERSONAJE** enemigo con todos sus ataques de combate cuerpo a cuerpo, puedes sumar 1 al atributo de Ataques de tu Señor de la guerra hasta el final de la fase.
Ulthwé	**Lector del destino.** *Usando su capacidad de discernir las intenciones del comandante enemigo, este Señor de la guerra puede reaccionar antes de que los planes de su rival lleguen siquiera a ponerse en marcha.* Si tu ejército es Veterano y tu Señor de la guerra está sobre el campo de batalla, tira 1D6 al inicio de cada turno (tuyo y de tu oponente). Con un 6, recibes 1 Punto de Mando.

VESTIGIOS DE GLORIA

Los Vestigios de Gloria son objetos de increible rareza y poder, cada uno de ellos un reflejo del brillo del antiguo imperio Aeldari. En tiempos de necesidad, cada craftworld saca de sus armerías incluso sus artefactos más preciados.

Si un Señor de la guerra de los Craftworlds lidera tu ejército, puedes darle una de las siguientes reliquias a un **Personaje Asuryani** de tu ejército antes de la batalla. Los personajes con nombre, como el Prince Yriel, ya tienen artefactos propios y no se les puede dar ninguna de estas reliquias.

Ten en cuenta que algunas armas reemplazan una de las que posee el personaje. En este caso, si juegas una partida equilibrada o usas valores en puntos debes pagar igualmente el coste del arma que será reemplazada. Anota en tu hoja de ejército cualquier Vestigio de Gloria que tengan tus personajes.

ALA DE FAOULCHÚ

Cuando Eldanesh pereció en su lucha contra Khaine, el gran halcón Faolchú quedó desconsolado. Faolchú le regaló un solo plumón dorado a los herederos de Eldanesh, para que su celeridad les ayudase donde ella no había podido hacerlo. Dice la leyenda que es un objeto lleno de pesar, que ha pasado de una generación a otra de Eldars, y ha sobrevivido incluso al tumulto de la Caída.

Sólo una miniatura de **Infantería**. El portador del Ala de Faoulchú tiene un atributo de Movimiento de 12" y puede **Volar**.

ARCO DE KURNOUS

Los mitos Aeldari explican cómo Kurnous cazaba entre las estrellas, fabricando una flecha específica para cada presa. Cuando disparaba su proyectil, este buscaba automáticamente el mayor punto débil del blanco, encontrando cualquier hueco que encontrase para clavarse en su carne. El Arco de Kurnous es una pistola shuriken creada hace mucho tiempo en honor de estas antiguas historias. Su munición psicosimpática reacciona a las vulnerabilidades del enemigo, convirtiendo en absolutamente letal un disparo que quizás simplemente hubiese causado una herida menor.

Sólo una miniatura equipada con una pistola shuriken. El Arco de Kurnous reemplaza la pistola shuriken de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Arco de Kurnous	12"	Pistola 1	4	0	2
Habilidades. Cada vez que obtengas una tirada para herir de 4+ con esta arma, dicho impacto se resuelve con un FP de -3 en lugar de 0.					

ESTRELLA ARDIENTE DE VAUL

El Bonesinger Keáirde fue el más afamado de los inventores de armas anteriores a la Caída, y sus creaciones nunca han podido ser duplicadas. Los shurikens que disparan las armas diseñadas por él están infundidos con parte de su espíritu, y dejan estelas de luz mientras vuelan. Su cadencia de disparo de tales armas, conocidas como Estrellas ardientes de Vaul, es tan elevada que han sido comparadas con lluvias de meteoritos. A día de hoy son extremadamente escasas.

Sólo una miniatura equipada con una pistola shuriken o una catapulta shuriken. Una de las armas shuriken de la miniatura es una Estrella Ardiente de Vaul. Suma 2 al número de ataques que puede efectuar dicha arma.

FRAGMENTO DE ANARIS

Cuando Kaela Mensha Khaine mató a Eldanesh, reclamó la espada Anaris para sí. Más tarde, cuando Khaine fue despedazado por Slaanesh, Anaris también se fragmentó, y los pedazos del arma y de su portador se dispersaron entre los mundos astronave. Las leyendas afirman que de un Fragmento de Anaris se fabricó un arma que solo utilizarían los guerreros más poderosos del craftworld.

Únicamente una miniatura con una espada de energía. El Fragmento de Anaris reemplaza la espada de energía de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Fragmento de Anaris	Combate	Combate	Port.	-3	D3
Habilidades. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.					

LA ESPADA BRUÑIDA DE ELIARNA

La heroina Aeldari conocida como Eliarna es anterior a la Caída en muchos miles de años. Según se cuenta, era la mejor de las guerreras, una precursora de las Howling Banshees en cuanto a pericia marcial. A fin de combatir la amenaza Ork que asolaba a numerosos reinos, Eliarna había forjado un arma imbuída con propiedades sortílegas especialmente letales para los pieles verdes. Fabricada en un metal desconocido, la espada brilla como una estrella, y su leve zumbido de energía sube de volumen ante la presencia de Orks. A día de hoy, la Espada Bruñida de Eliarna sigue siendo usada por los mejores guerreros de Biel-Tan, y su afilada hoja mantiene la misma sed de sangre Ork que antaño.

Sólo una miniatura de **Biel-Tan** equipada con una espada de energía. La Estrella Ardiente de Vaul reemplaza la espada de energía de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Estrella Ardiente de Eliarna	Combate	Combate	Port.	-3	2
Habilidades. Suma 1 a la Fuerza y el Daño de esta arma por cada ataque que se haga con ella tomando como blanco una unidad **Ork**.					

LA GEMA FÉNIX

En el punto más álgido de la Guerra en los Cielos, Asuryan fue abatido por los filos gélidos de sus enemigos. Para salvar a su amado, Isha tomó el calor de un centenar de estrellas y lo usó para crear una destellante gema. La luz y el calor que antaño habían alimentado a incontables mundos sanaron el frío antinatural que aquejaba al Rey Fénix y lo devolvieron a la vida. Se dice que la Gema Fénix es el único fragmento de esta ancestral piedra que ha sobrevivido. Incluso ahora, millones de años más tarde, sigue devolviendo a los caídos a la vida…

La primera vez que esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 por cada unidad (amiga o enemiga) a 3" de ella. Con un 2 o más, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. Si al menos se inflige una herida mortal como resultado de esto, la miniatura no es eliminada sino que se mantiene en juego quedándole una única Herida. Si no se infligen heridas mortales, la miniatura es eliminada.

LA JOYA ESPIRITUAL DE ANATH'LAN

Anath'lan fue uno de los Videntes más capaces del mundo astronave de Biel-Tan. Sin embargo, su orgullo le hizo leer las runas erróneamente, lo que condenó a un mundo virgen. Incapaz de perdonarse, Anath'lan murió lleno de remordimientos. Su joya espiritual. rechazó la integración en el circuito infinito y ahora guía a otros Eldars para que no cometan un error fatal

Sólo una miniatura de **Psíquico** de **Biel-Tan**. Puedes repetir cualquier chequeo psíquico fallido del portador. Sin embargo, si la tirada repetida también es fallida, la miniatura se verá dominada por oleadas de pesadumbre y no podrá intentar manifestar más poderes psíquicos durante esta fase.

LA NOVALANZA DE SAIM-HANN

Para ganarse el derecho a portar la Novalanza, un guerrero de Saim-Hann debe superar el desafío de clan conocido como Tionchar. A todos los efectos, la Novalanza parece ser un arma normal y corriente, pero al impactar contra el blanco libera una cantidad de energía que brilla más que la de un sol. Un solo golpe de esta legendaria lanza es suficiente para hacer añicos desde un tanque de batalla hasta un Dreadnought.

Sólo una miniatura de **Saim-Hann** con lanza láser. La Novalanza de Saim-Hann reemplaza la lanza láser de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Novalanza de Saim-Hann (disparo)	12"	Asalto 1	6	-4	2
Novalanza de Saim-Hann (combate)	Combate	Combate	+2	-4	2
Habilidades. Los ataques con esta arma durante la fase de combate se harán con Fuerza 8 si el portador ha cargado en el mismo turno. Además, si la tirada para herir con un ataque de esta arma obtiene un 6+, suma 2 al daño infligido por dicho ataque.					

MORTAJA CAMBIANTE DE ALANSSAIR

Mucho antes de la primera capa camaleónica existió la Mortaja Cambiante de Alanssair, una pieza de ropa que más que camuflar al portador le hacía salir de su plano de existencia. Creada gracias a secretos recogidos de los más antiguos viajeros estelares, permite a cualquiera que se la eche por encima desaparecer a plena vista. Hubo un tiempo en el que llegaron a haber una docena de estas prendas preservadas tras cristales protectores en Alaitoc. Ahora, en cambio, sólo queda una, las demás se han perdido en la bruma de las eras. En caso de que un comandante de Alaitoc necesite esta poderosa reliquia, podrá sacarla de su lugar de reposo, en la cámara más profunda y protegida del mundo astronave.

Únicamente una miniatura de **Infantería Alaitoc**. Tu oponente debe restar 1 de sus tiradas para impactar en ataques que elijan como blanco al portador durante la fase de disparo. Además, durante el despliegue, puedes colocar esta miniatura escondida en lugar de colocarla sobre el campo de batalla. Al final de tu primera fase de movimiento, esta miniatura sale de su escondite y puedes colocarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

PSITRÓNOMO DE IYANDEN

Los ingenieros psíquicos de Asuryani conocidos como Bonesingers son artesanos pacientes que comprenden que la calidad requiere tiempo. Cultivar y dar forma al hueso espectral es a la vez un arte y una ciencia, y no se puede hacer de manera precipitada sin rebajar el resultado. Sin embargo, en estos tiempos de necesidad el artefacto conocido como Psitrónomo ha tenido que ser retirado de la bóveda donde estaba siendo preservado y llevado a la batalla. En buena medida esta arma es un último resorte. Cuando se activa empieza a pulsar, resonando a una frecuencia que hace que dichas vibraciones se extiendan por todos los reinos, incluyendo el warp. Por razones deconocidas, esto aumenta el crecimiento y la vitalidad del hueso espectral. Sin embargo, dicho vigor tiene un precio, pues tras sufrir una descarga de energía tan potente, el hueso espectral suele volverse frágil y quebradizo.

Sólo una miniatura de **Psíquico** de **Iyanden**. Una vez durante la batalla, al inicio de una fase de combate, puedes declarar que esta miniatura va a activar el Psitrónomo de Iyanden. Si lo haces, durante el resto de esa fase de combate dobla el valor del atributo de Ataque de todas las unidades **Constructo espectral** de **Iyanden** que estén a 6" o menos de esta miniatura. No obstante, al final de la fase de combate, cada unidad **Constructo espectral** de **Iyanden** afectada por el Psitrónomo sufre 1D3 heridas mortales.

PENACHO BRILLANTE DE ACHILLRIAL

Achillrial era un campeón de gran renombre y uno de los primeros Autarchs. Tras ser llamado a la Senda de Mando, se le obsequió con un yelmo que podía capturar la propia luz, y cuyo resplandeciente penacho reflejaba los colores como un prisma solar. Los enemigos, cegados por su gloria, no podían hacer frente a Achillrial en combate cuerpo a cuerpo, y aunque su fulgor solía atraer a buena parte del fuego enemigo, ningún disparo lograba hacerle caer. Tuvo que ser un acto de traición lo que finalmente acabó con Achillrial y desembocó en la caída de su craftworld, Féin-Cineál. De aquel mundo astronave, tan solo se conserva el Penacho Brillante de Achillrial.

Sólo **Autarch**. Resta 1 a todas las tiradas par impactar que tengan como blanco a esta miniatura.

SABLE ÍGNEO

Hay numerosas leyendas sobre Draoch-var, el gran draco cuyo fuego etéreo redujo a cenizas los grandes bosques de Velorn, y cuya fuerza furibunda derribó los pilares del Templo de Isha. Según se cuenta, esta espada se forjó a partir de un colmillo afilado de Draoch para conmemorar la victoria de Ulthanesh. Arde con una furia inextinguible y su fuego se propaga como un ser viviente

Sólo una miniatura equipada con espada de energía. El Sable Ígneo reemplaza la espada de energía de la miniatura y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Sable Ígneo	Combate	Combate	+1	-4	1
Habilidades. Cada vez que obtengas una tirada para herir de 6+ con esta arma, inflige una herida mortal al blanco en lugar del daño normal.					

YELMO ESPECTRAL DE ALISHAZIER

La veterana Farseer Alishazier de Ulthwé estaba aterrorizado ante la posibilidad de acabar uniéndose a las filas de sus predecesores cristalizados. Incapaz de aceptar tal destino, infundió su psique en la red de circuitos de su yelmo espectral, de modo que su espíritu pudiera mantenerla a salvo de cualquier daño.

Sólo una miniatura **Psíquico** de **Ulthwé**. El portador suma 1 a cualquier chequeo psíquico al intentar manifestar el poder *Castigo*.

DISCIPLINAS RÚNICAS

El talento psíquico latente de los Aeldari y la increíble disciplina de los Asuryani se combinan para dar lugar a algunos de los psíquicos más formidables de la galaxia, capaces de aumentar las capacidades de sus aliados, entorpecer las de sus enemigos y liberar un gran poder destructivo.

Antes de la batalla, genera los poderes de los **Psíquicos** que puedan usar las disciplinas Runas de Batalla y Runas del Destino mediante la tabla siguiente. Puedes tirar 1D6 para generarlos al azar (en cuyo caso repites las tiradas de resultados duplicados) o puedes elegir los poderes que quieres que tenga el psíquico.

RUNAS DE BATALLA

Ten en cuenta que los poderes Psíquicos Runas de Batalla tienen dos nombres y dos efectos. Cada efecto cuenta como un poder psíquico distinto, por tanto en partidas de juego equilibrado un Cónclave de Brujos que manifieste *Ocultar* también puede intentar manifestar *Revelar*.

1. OCULTAR/REVELAR

El psíquico controla la oscuridad que lo rodea, empleándola para ocultar a los suyos o revelar a oponentes que acechen en las sombras.

Ocultar/Revelar tiene un valor de carga warp de 6. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Ocultar. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Hasta tu próxima fase psíquica, tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas para impactar de armas a distancia que tengan como blanco a esa unidad.

Revelar. Elige una unidad enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Dicha unidad no gana ninguna bonificación por cobertura hasta tu siguiente fase psíquica.

2. INSPIRAR/ATERRAR

El psíquico toca las mentes de quienes luchan en el campo de batalla, infundiendo valor en los aliados o minando el coraje del enemigo.

Inspirar/Aterrar tiene un valor de carga warp de 6. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Inspirar. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Suma 2 al atributo Liderazgo de esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

Aterrar. Elige una unidad enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Tu oponente debe restar 1 al atributo Liderazgo de esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

3. POTENCIAR/DRENAR

Al recurrir a los favores inmortales de Khaine, el psíquico aumenta las habilidades de combate de sus aliados y debilita las del enemigo.

Potenciar/Drenar tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Potenciar. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Suma 1 a las tiradas para impactar que realice esa unidad en la fase de combate hasta tu siguiente fase psíquica.

Drenar. Elige una unidad enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas para impactar que realice esa unidad en la fase de combate hasta tu siguiente fase psíquica.

4. PROTEGER/MALDECIR

Vinculado por runas de poder, el destino queda ligado a la voluntad del psíquico. Semejante poder supone la diferencia entre la vida y la muerte.

Proteger/Maldecir tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Proteger. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Suma 1 a las tiradas de salvación que realice esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

Maldecir. Elige una unidad enemiga situada a 18" del psíquico. Tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas de salvación que realice esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

5. APRESURAR/RALENTIZAR

El psíquico moldea el tiempo, cuya línea se diluye mientras sus compañeros y él se desplazan por el campo de batalla como espectros.

Apresurar/Ralentizar tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Apresurar. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Esa unidad puede moverse de inmediato como si fuese la fase de movimiento. No puedes usar Apresurar en la misma unidad más de una vez por fase psíquica.

Ralentizar. Elige una unidad enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Tu oponente debe reducir a la mitad el atributo Movimiento de todas las miniaturas de esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

6. VIGORIZAR/MARCHITAR

El psíquico ayuda a sus camaradas, imbuyéndoles la fuerza de los héroes Aeldari de antaño, al tiempo que debilita al enemigo.

Vigorizar/Marchitar tiene un valor de carga warp de 6. Si se manifiesta, elige una de las siguientes opciones:

Vigorizar. Escoge una unidad amiga de **Infantería Asuryani** o **Motorista Asuryani** situada a 18" o menos del psíquico. Suma 1 a las tiradas para herir en la fase de combate que realice esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

Marchitar. Elige una unidad enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Tu oponente debe restar 1 a todas las tiradas para herir contra esa unidad en la fase de combate hasta tu siguiente fase psíquica.

RUNAS DEL DESTINO

1. GUÍA

El psíquico manipula las hebras del destino a su voluntad, escogiendo objetivos en el fluido caos del combate, guiando los disparos de los aliados al lugar donde más daño puedan hacer.

Guía tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, elige una unidad amiga **Asuryani** situada a 24" o menos del psíquico. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de armas a distancia de esa unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

2. FATALIDAD

Con una simple manipulación de lo que ha de venir, el psíquico condena a un destino sombrío a un enemigo escogido. Mientras su sombra se pose en el alma del enemigo, la muerte lo buscará antes que a ningún otro, cada golpe o disparo cercano resultará inevitablemente letal.

Fatalidad tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, elige una unidad enemiga situada a 24" del psíquico. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir contra esta unidad hasta tu siguiente fase psíquica.

3.FORTUNA

El psíquico predice posibles futuros en busca de peligros inminentes, y luego ayuda a sus aliados a evitarlos. Los terrores del warp retroceden de la mente del psíquico, mientras los disparos cruzan el lugar preciso donde los combatientes Asuryani estaban momentos antes.

Fortuna tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, escoge una unidad amiga **Asuryani** situada a 24"' o menos del psíquico. Hasta tu siguiente fase psíquica, siempre que esa unidad sufra una herida, tira 1D6. Con un 5+ se ignora la herida. Si una unidad ya tiene una habilidad con un efecto similar (p. ej., el atributo Visión de los condenados de Ulthwé o la habilidad Cuerpo ardiente del Avatar de Khaine) el efecto de *Fortuna* reemplaza el de la habilidad hasta tu siguiente fase psíquica.

4. VERDUGO

El psíquico invoca un doppelgänger astral que libera sobre el enemigo. Esta aparición vengativa se abre paso a través de las líneas enemigas, y cada muerte la espolea mientras mata y mutila en un torrente de energía psíquica.

Verdugo tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, la unidad enemiga más cercana, situada a 18" o menos de distancia del psíquico, sufre 1D3 heridas mortales. Si una miniatura de la unidad enemiga objetivo muere de resultas de ello, la unidad objetivo sufre 1D3 de heridas mortales adicionales.

5. VOLUNTAD DE ASURYAN

Al percibir la proximidad de una encrucijada del destino, el psíquico invoca la certidumbre y confianza de antaño. La duda y el miedo desaparecen de la mente del psíquico, y una decisión sombría enardece con su indómita aura a quienes lo rodean.

Voluntad de Asuryan tiene un valor de carga warp de 5. Si se manifiesta, las unidades amigas **Asuryani** superan automáticamente los chequeos de moral mientras se encuentren a 6" o menos del psíquico hasta tu siguiente fase de moral. Además, puedes sumar 1 a todos los chequeos de rechazar a la bruja que hagas para el psíquico hasta tu próxima fase psíquica.

6. DUELO MENTAL

El psíquico ataca la mente de un enemigo en un desesperado duelo mental. Los enemigos ven invadidos sus pensamientos por la asfixiante presencia de un invasor, cuya voluntad antigua e inescrutable desata un torrente de daños psicosomáticos, extinguiendo la personalidad de su víctima con una soltura horrorosa.

Duelo Mental tiene un valor de carga warp de 7. Si se manifiesta, escoge una miniatura **Personaje** enemiga situada a 18" o menos del psíquico. Cada jugador tira entonces 1D6 y le suma al resultado el atributo Liderazgo de la miniatura. Si tu oponente obtiene un resultado total mayor, o si hay empate, no pasa nada. Si el resultado del psíquico es mayor, el objetivo sufre un número de heridas mortales igual a la diferencia entre ambos resultados.



VALORES EN PUNTOS

Si juegas una partida equilibrada o que imponga un límite en puntos a los ejércitos, utiliza las siguientes listas para determinar el valor total en puntos de tu ejército. Simplemente suma los costes de todas las miniaturas que lo forman y del equipo del que disponen para calcular el valor en puntos de tu ejército.

UNIDADES

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./ MINI. (no incluye el equipo)
Autarch	1	65
Autarch Skyrunner	1	95
Autarch con alas de Swooping Hawk	1	85
Crimson Hunter	1	120
Crimson Hunter Exarch	1	135
Dark Reapers	3-10	5
Dire Avengers	5-10	8
Falcon	1	125
Farseer	1	100
Farseer Skyrunner	1	130
Fire Dragons	5-10	7
Fire Prism	1	155
Guardian Defenders	10-20	8
- Heavy Weapon Platform	0-2	5
Hemlock Wraithfighter	1	200
Howling Banshees	5-10	9
Night Spinner	1	135
Rangers	5-10	12
Shining Spears	3-9	18
Spiritseer	1	45
Storm Guardians	8-24	7
Striking Scorpions	5-10	13
Support Weapons (incluyendo Crew)	1-3	30
Swooping Hawks	5-10	8
Vypers	1-3	50
War Walkers	1-3	50
Warlock	1	35
Warlock Conclave	2-10	30
Warlock Skyrunner	1	65
Warlock Skyrunner Conclave	2-10	60
Warp Spiders	5-10	10
Wave Serpent	1	107
Windriders	3-9	18
Wraithblades	5-10	29
Wraithguard	5-10	23
Wraithknight	1	402
Wraithlord	1	103

UNIDADES

UNIDAD	MINIS./ UNIDAD	PTOS./ MINI. (incluye el equipo)
Asurmen	1	175
Avatar of Khaine	1	250
Baharroth	1	110
Eldrad Ulthran	1	150
Fuegan	1	150
Illic Nightspear	1	80
Jain Zar	1	140
Karandras	1	150
Maugan Ra	1	140
Prince Yriel	1	100



ARMAS A DISTANCIA

ARMA	PTOS./ ARMA
Bombas de fusión	0
Cañón D	45
Cañón de prisma	0
Cañón de vibración	30
Cañón espectral	17
Cañón espectral pesado	50
Cañón estelar	15
Cañón estelar doble	28
Cañón solar	118
Cañón shuriken	10
Cañón shuriken doble	17
Catapulta shuriken	0
Catapulta shuriken Avenger	4
Catapulta shuriken doble	5
Garra de halcón	10
Granada de plasma	0
Guadaña D	22
Guadaña D pesada	0
Lanza brillante	20
Lanza brillante doble	40
Lanza bruja	5
Lanza estelar	10
Lanza láser	8
Lanzallamas	9
Lanzallamas aliento de dragón	17
Lanzamisiles Aeldari	25
Lanzamisiles Aeldari doble	50
Lanzamisiles segador	22
Lanzamisiles tempestad	27
Láser de asalto	7
Láser de pulso	0
Láser multitubo	10
Láser multitubo doble	27
Pica ígnea	20
Pinza de escorpión	12
Pistola de fusión	9
Pistola shuriken	0
Rifle de fusión	17
Rifle largo de Ranger	0
Rifle monofilamento	8
Tejedora de muerte	0
Tejedora de sombras	25

ARMAS DE COMBATE

ARMA	PTOS./ ARMA
Archa de energía	4
Archa estelar	6
Báculo brujo	0
Cuchillas de energía	4
Ejecutora	7
Espada bruja	0
Espada de energía	4
Espada escorpión	1
Espada implacable	4
Espada sierra	0
Espadas espectrales	6
Espadas gemelas	4
Filo Aeldari	0
Hacha espectral	10
Mandoble espectral	10
Mandoble espectral titánico	30
Pies titánicos	0
Puños de hueso espectral	0
Puños de hueso espectral titánicos	0
Puños de Wraithguard	0
Sable del dechado	8
Sable mordedor	8

OTRO EQUIPO

EQUIPO	PTOS./ OBJETO
Escudo dispersor	20
Escudo iridiscente	20
Escudo de energía	6
Joyas espirituales	10
Mandiblásteres	0
Máscara de espectro	0
Matriz de puntería cristalina	5
Motores estelares	10
Turbinas vectoriales	10



"RESPIRA PROFUNDAMENTE Y ACLARA TU MENTE. ENTRA EN EL TRANCE DE AISLING. CONSULTA LAS RUNAS, ESTUDIA LAS OPCIONES, SIGUE LAS PROBABILIDADES. EL FUTURO ES FLUIDO, TURBULENTO... DEBES APRENDER A FLUIR EN ÉL Y ELEGIR TU RUMBO SABIAMENTE. NO TODAS SUS RUTAS MERECEN SER EXPLORADAS, PERO DEBES DESCUBRIR TODAS LAS QUE PUEDAS. NUESTRA VICTORIA DEPENDE DE ELLO."

- Extracto de Meditaciones Arcanas

OBJETIVOS TÁCTICOS

Guiados por las capacidades de sus videntes y la brillantez estratégica de sus Autarchs, las huestes de los craftworlds no tienen parangón en el campo de batalla. Son capaces de reaccionar a cualquier amenaza antes incluso de que se manifieste. Con su precisa y devastadora potencia de fuego, sus veloces ataques y su potencial arcano, los Asuryani pueden derrotar a cualquiera.

Si un señor de la guerra de los Craftworlds lidera tu ejército, estos Objetivos tácticos reemplazan los Objetivos tácticos de Capturar y controlar (números 11 a 16) del reglamento de *Warhammer 40,000*. Si una misión utiliza Objetivos tácticos, seguid las reglas habituales de Objetivos tácticos con la siguiente excepción: cuando un jugador de Craftworlds genere un objetivo de Capturar y controlar (números 11 a 16), lo hará de la lista de Objetivos tácticos de los Craftworlds, tal y como muestra a continuación. El resto de Objetivos tácticos (números 21 a 66) se generan de forma normal.

1D6	OBJETIVO TÁCTICO
11	Legado funesto
12	Maestro de las runas
13	Ira de Khaine
14	La Senda Oculta
15	Hebras del destino
16	Ataque combinado

11 LEGADO FUNESTO — *Craftworlds*

Al eliminar ahora al líder enemigo, podrá evitarse un desastre potencial en el futuro.

Consigues 1 punto de victoria si un **Personaje** enemigo ha sido destruido durante este turno.

12 MAESTRO DE LAS RUNAS — *Craftworlds*

Los psíquicos Asuryani usan su dominio de las runas para controlar el campo de batalla y liderar a su ejército a la victoria.

Consigues 1 punto de victoria si has manifestado con éxito un poder psíquico de las disciplinas Runas de Batalla o Runas del Destino este turno. SI has manifestado con éxito 3 o más poderes psíquicos de las disciplinas Runas de Batalla y/o Runas del Destino este turno, en lugar de eso consigues 1D3 puntos de victoria.

13 IRA DE KHAINE — *Craftworlds*

Al igual que hay un tiempo para la sutileza y la finura, hay otro para la furia y la matanza desatadas.

Obtienes 1 punto de victoria si, durante tu turno, una unidad de Craftworlds amiga ha realizado una carga exitosa contra una unidad enemiga. Si 3 o más unidades de Craftworlds **amigas** realizan cargas exitosas, en lugar de eso obtienes 1D3 puntos de victoria.

14 LA SENDA OCULTA — *Craftworlds*

Aunque parezca estar durmiente, no puede permitirse que un conducto a la telaraña caiga en manos enemigas.

Tira 1D6 cuando se genere este Objetivo Táctico. Consigues 1 punto de victoria si no hay unidades enemigas a 12" o menos del marcador de objetivo correspondiente.

15 HEBRAS DEL DESTINO — *Craftworlds*

La miriada de resultados que puede tener una batalla siempre está fluyendo, y un vidente habilidoso será capaz de manipularlos en su favor colocándose en el lugar adecuado en el momento adecuado.

Tira 1D6 cuando se genere este Objetivo Táctico. Puedes sumar o restar 1 de inmediato al resultado si tu Señor de la guerra es un **Psíquico**. Obtienes 1 punto de victoria si controlas el marcador de objetivo correspondiente.

16 ATAQUE COMBINADO — *Craftworlds*

Un ataque Asuryani bien coordinado es una sinfonía de destrucción.

Obtienes 1 punto de victoria si una unidad enemiga ha sido destruida durante la fase psíquica, de disparo o de combate de tu turno. En lugar de eso obtienes 1D3 puntos de victoria si una unidad enemiga ha sido destruida en al menos dos de esas fases. En lugar de eso obtienes 1D3+3 puntos de victoria si una unidad enemiga ha sido destruida en esas tres fases.

"Aquel que sepa ver su propio fin será capaz de evitarlo. Aquel que sepa ver el fin de los demás será capaz de provocarlo."

- Eldrad Ulthran, Farseer de Ulthwé





WARHAMMER 40,000



SÓLO HAY UNA SENDA: LA GUERRA

Hogar de los supervivientes de una raza que en tiempos gobernó la galaxia, los craftworlds Aeldari son naves gigantescas que surcan las estrellas. Hasta el momento, sus habitantes han evitado la extinción gracias a la fortaleza psíquica de los videntes, la dedicación de los guerreros de élite que encarnan la excelencia en el arte del combate, y la superioridad tecnológica de sus ingenios y armas de guerra. Pero corren tiempos oscuros, y ahora todos ellos deben transitar la senda más oscura si quieren superar a las razas inferiores de la galaxia y la amenaza terrible del Chaos. Pese a las amenazas que encaran, los hijos de Asuryan están decididos a que la llama de los Aeldari arda con fuerza una vez más.

EN EL INTERIOR ENCONTRARÁS:

- La historia de los craftworlds Aeldari, la caída de su antiguo imperio y cómo combaten en el 41º Milenio para evitar la extinción.
- Esquemas de color de las fuerzas de los craftworlds y los Santuarios de la Senda, y una muestra de miniaturas Citadel pintadas por el equipo 'Eavy Metal.
- Guía exhaustiva de hojas de datos que aportan reglas de juego para todas las unidades de la gama Craftworlds.
- Reglas que te permitirán desplegar tu colección de miniaturas Citadel Craftworlds y transformarla en un ejército letal en el tablero, dispuesto a dar guerra a los bárbaros usurpadores de la galaxia.

ISBN 978-1-78826-036-7

9 781788 260367 >

SPANISH LANGUAGE

IMPRESO POR 1010 EN CHINA

03 03 01 04 011

Un suplemento para WARHAMMER 40,000

Necesitarás un ejemplar de las reglas de Warhammer 40,000 para poder utilizar este libro

CITADEL

GAMES WORKSHOP

games-workshop.com